
PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
5 998993 912262
799,- FT
IX. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
2005 MÁRCIUS
KŐKEMÉNY!
TEKKEN 5 (PS2)
AVI TÉMÁNK: A KÜLFÖLDI SZAKSAJTÓ • HARDVER: A HANDHELD PIAC • PLAYBOY: THE MANSION • TIMESPLITTERS 3
IGHT NIGHT 2 • SHADOW OF ROME • LEGEND OF KAY • NANO BREAKER • PROJECT SNOWBLIND • COLD FEAR • CONSTANTINE

TARTALOM



KONZOL
MESESZÉP!



KŐKEMÉNY!



KONZOL
MESESZÉP!



KONZOL
KŐKEMÉNY!

AKTuális 81

2005 MÁRCIUS – A SPORTJÁTÉKOK HÓNAPJA (IS)

Oké, mi vagyunk a híres West Coast 576 Custom, és ezt ti is pontosan tudjátok srácok, ezért ültök most itt a kerekasztal körül. Ti vagytok a szakma legjobb, legdörzsöltebb, legtapasztaltabb és legközkedveltebb tuningmesterei, és itt vannak velünk az újoncok is, akiket azért választottunk be a cégbe, mert ők a jövő igazán nagy reménységei.

Sok munkát megcsináltunk már együtt, de az a járgány, amit most betoltak a garázsunkba, különleges. Ez nem egy öreg lepukkant gép, amiből aszfaltszaggató csodát kell faragnunk, és nem is egy új, csillogó-villogó, de mindenféle egyéniséget nélkülöző full gyári, full alap masina, aminek valami egyéniséget kéne adnunk.

Ez srácok egy nagyon bitang, egyedi sportgép, az utcák királya, a gyorsulási versenyek sztárja, amit a gazdája még tovább akar durvítani, a lehető legtökéletesebbre csiszolni. Hallani szeretném, mik az ötleteitek.

Renáta, mint a fényező részleg vezetője, te mit mondasz?

Én valami egészen különleges színvilágra gondoltam rá. Retro, de mégis újszerű, egyszerű, de mégis egyedi, könnyen fogyasztható, de mégis mellbevágóan erőszakos.

Dzson, mi lesz az elektronikával?

Csak a szokásost rakom bele: csúcsminőségű vezetékek, csúcsminőségű alkatrészek. Ez nem fog leégni, ez nem fog lerobbanni. Ez soha nem áll majd le, csak ha leveszed a gyújtást.

Krisztián, valami állat motortuning?

Természetesen, főnök. Felpiszkálom a computert, átállítom a befecskendezőt, kalibrálom a grafikonokat, felnyomom a turbónyomást. Ez a gép ki fogja ütni a stopperórát, nekem elhiheted.

Dae, a te specialitásod a kerekek. Mit álmodtál meg rá?

Martin, ezt nem aprózom el. Horror nagyságú felnik gyilkosan peres gumikkal. Az ereit felvágja a gyönyörűségtől, aki csak ránéz.

Veres Miki, neked, mint a belső tér mesterének, mi jár a fejedben?

Egyszerre lesz luxus és sportos. Nemes fa és drága bőr. Bízd rám főnök, tudod, kifinomult az ízlésem.

Vega és HZX, a ti feladatotok a hi-tech audio és videó!

Az lesz benne. Ha bekapcsolod, úgy fogod érezni, hogy ott ülsz a koncertteremben, vagy a rock klubban – ahogy tetszik. Nagyot fog szólni. Látványra? A legjobb képernyőt, a legprofibb lejátszót pakoljuk bele. Tiszta házimozi...

Szollár Gergő, CD-k a CD tárba, DVD-k a DVD tárba?

Csak a legjobb, csak a legmenőbb. Izomból, de lazán. Gagyit nem nyomunk, csak a Cool-Túrát!

Wilson, felfüggesztés?

Durva lesz, de nagyon. Csontig beültetem, a low-rider kutya füle lesz ehhez képest. Kemény rugózás, stabil úttartás. Ezt bátran lehet majd csapatni, főnök. Ahogy kell...

Oké emberek, akkor kezdjük el, szorít az idő. A munkát én és Liquid fogjuk felügyelni. Amikor megvagyunk, még egy dolgunk van: prezentálni a munkát a nagyfőnöknek: az Istenek Felett Álló Csodalénynek. Ha ő is rábólint, elmondhatjuk, készen vagyunk!

...azt azért mondja már meg valaki, hogy jött össze ennyi sportjáték egy számba...?

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

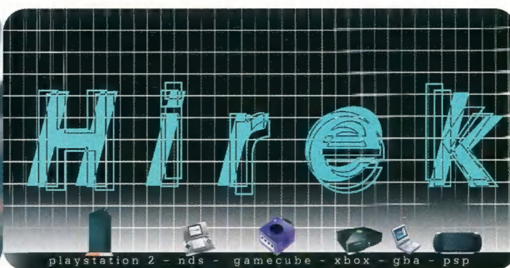
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

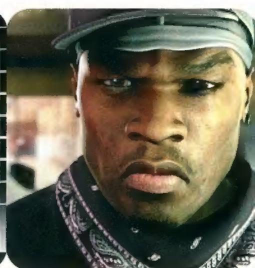
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Tekken 5 (PS2)







50 CENT: BULLETPROOF (PS2 / XBOX)

50 Cent hamarosan megkapja a maga videojátékát: a rapper tavaly visszatáncolt a GTA San Andreas-ban felkínált szereplehetőségtől, és inkább a *Vivendi* gondozásában készülő **Bulletproof**ot favorizálta. A játékban egy, a New York-i alvilágban ténykedő ügynököt domborít majd, aki egy nemzetközi összeesküvés nyomaira bukkan – a rendcsinálás feladata ezek után természetesen rá hárul. A múltban az utcai tűzharcot élőben is kipróbáló, börtönviselt, megkéselt, számtalanszor kilyuggatott 50 Cent magabiztosan nyilatkozik a játékról: „Mindig is a konkurencia elpusztítására törekedtem, és ez így lesz a saját videojátékom esetében is. Pont úgy fel fogom rázni a játékok világát, mint annak idején a rap világát!". (Nem kevés ego szorult a fiúba... – liquid) **(Ez kell. Mit mondjon, hülye vagyok, üssetek? Martin)** Sajnos lapzártáig nem érkezett ingame screenshot a játékból (a hír környékén szemrevételezhető képek nyilvánvalóan egytől-egyig promóciós renderek), és a platformorientációról (Playstation 2 és Xbox) is csak az utolsó előtti pillanatban szereztünk tudomást. Annak ellenére, hogy első blikkre erős „csináljuk egy rakás pénzt Fifty hírnevéből" szaga van a dolognak, talán még sem lesz tucatjáték a Bulletproofból: a játék sztoriját ugyanis az über-klasszis *Sopranos* (nálunk: Maffiózók, az egyik fizetős, és az egyik kereskedelmi csatorna késő éjszakai műsorában hetente csekkolható, a neveiket majd akkor írjuk le, ha fizetnek érte :-) producere és forgatókönyvírója, *Terry Winter* jegyzi. A Bulletproof zenei anyagát természetesen maga 50 Cent szállítja, szoros együttműködésben Dr. Drevel és G-Unit tagjaival. Pontos megjelenési időponttal sajna nem szolgálhatunk, a hírek szerint a Bulletproof első komoly bemutatójára az idei E3-on kerül majd sor.

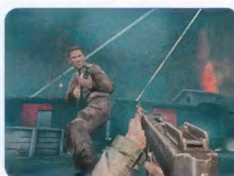






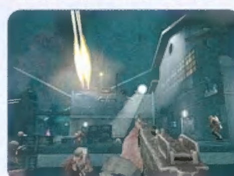
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (PS2 / XBOX / GC)

Kiderült, hogy miért nem kaptunk eddig se screenshotot, se videót a *Medal of Honor: Dogs of War*-ból – annak ellenére sem, hogy a játéknak elvileg március közepén meg kellett volna jelennie. Egyrészt: az új MoH-epizód késik, nem is keveset: a megjelenést 2006 első üzleti negyedévére (április – június) tolták – a célplatformok elvileg változatlanok (PS2 / Xbox / GC), bár a vaskos csúszást látva élünk a gyanúperrel, hogy (a szintén egy évet késő Battlefield: Modern Combathoz hasonlóan) az EA ezt is kihozza Xbox 2-re is. Másrészt: a játékot annak rendje és módja szerint átnevezték, ezentúl a sorozatba jobban belesimuló **Medal of Honor: European Assault** (rövidítve: MoH: EA – le sem tagadhatná a fejlesztője... :-) címen fut az anyag. A cím változik, a tartalom azonban változatlan: az új MoH epizód 1942-ben játszódik: a német háborús gépezet letarolta Európát, az Egyesült Államok a Csendes-óceánon hadakozik – de azért (legalábbis a játék sztorija szerint) az Öreg Kontinensen is képviselteti magát. Az amerikai elnök William Holt főhadnagyot és kicsiny csapatát küldi át Európába, hogy akcióikkal megfordítsák a hadiszerencsét – négy különösen veszélyes helyszínre koncentrálva. A játék autentizmusáról a MoH játékoknál korábban is katonai szakértőként közreműködő Dale Dye-on kívül (az úriember a Szakasz óta osztogat vaskos tanácsokat a film és játékiparban) ezúttal a Congressional Medal of Honor Society tagjai is gondoskodnak.











Maga a játékmenet már nem követi ennyire a klasszikus Medal of Honor vonalat: a korábbi MoH játékokra két dolog volt nagyon jellemző – a lineáris pályák és az agyonscriptelt események. A fejlesztők most mindkét területen változtatni kívánnak. Az új koncepció neve „open battlefiled", ami pontosan azt jelenti, amit a neve is sejtet: az előre megszabott, a játékost egy viszonylag szűk ösvényen terelő szcenáriókat felváltották a teljesen nyitott pályák, melyeken kötelezően teljesítendő, plusz a misszió sikeréhez ugyan nem szükséges, de bőséges bonuszokkal kecsegtető feladatok lesznek elszórva. A scriptelésnek is búcsút mondhatunk (nem teljesen, de az ígéretek szerint radikálisan csökkenni fog az alkalmazása): a korábbi MoH-okban a második nekifutásnál mindig tudtuk, hogy mi fog történni („ha fedezékbe húzódok a ház jobb szélén, balról fog berohanni három német"), a MoH: EA ennél sokkal okosabb, minden szituációban másképp viselkedő ellenfeleket zúdít majd a nyakunkba. A küldetések izgalmainak felturbózása érdekében, minden pálya végén „főellenfeleket" kapunk – nem hatalmas szörnyekre kell gondolni, inkább egy (vagy több) nehezebben legyűrhető, jobban védett / felszerelt ellenfélre.

A többjátékos hancúrozás frontján már nem tudunk ennyi változásról beszámolni: játékmódokból ugyan most is lesz bőven (kilenc darab), de az EA-nél valamilyen rejtélyes oknál fogva nem terveznek online multiplayer támogatást pakolni a játékba, marad a jó öreg osztott képernyős lövöldözés. A késés és címváltoztatás bejelentésével párhuzamosan az EA végre némi képanyagot is a nyakunkba hajított a játékból – egyelőre nem mutatnak túl sokat, de kétségtelenül többre megyünk velük az eddigi nagy büdös semminél.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS 3 (PLAYSTATION 2)

Egy korábbi Mazsolázóban pletyka szintjén már írtuk a **SOCOM harmadik** részéről – most már nem pletyka többé. A Sony hivatalosan is bejelentette a legnépszerűbb PS2-es kommandós sorozat harmadik epizódját, mely továbbra is a *Zipper Interactive* boszorkánykonyhájában készül. A hivatalos bejelentéssel párhuzamosan megtartott sajtótájékoztatón a fejlesztők elárulták, hogy a harmadik résszel a SOCOM-élmény maximalizálása volt acéljuk – a sorozat eddig elsősorban a multiplayer komponensével gyűjtött be hardcore rajongókat magának, most a single player móduszt is hasonló szintre kívánják emelni.

Változások lesznek bőven. A kötelező grafikai csinosításon (új, részletesebb karaktermodellek és animáció, látványosabb speciális effektek) alaposan hozzányúltak az irányításhoz is. A parancsokat most már a helyzet-érzékeny célkereszt segítségével is kiadhatjuk, azaz elég lesz egy X-et nyomni, nem kell mindig a menükben turkálnunk. A pályák ötször-hatszor nagyobbak, mint az előző részben: a „basszuskulcs, majdnem a végén voltam, lelőttek, most kezdhetem elölről az egész missziót" szituk elkerülése végett save / checkpoint-rendszer került a játékba – a save megmarad, a checkpointok azonban csak addig élnek, amíg be van kapcsolva a PS2, azaz a következő menetnél az utolsó mentéstől indulunk újra. A fegyverarzenál jelentősen bővült, és a vele kapcsolatos lehetőségeink is megnőttek. A harmincegy féle fegyverhez huszonegy „kiegészítőt" kapcsolhatunk – ezek egyrészt segítenek a misszióhoz legideálisabb felszerelés összeválogatásában, másrészt pedig a fegyverek viselkedését is befolyásolják (az M4-esre szerelt gránátvető például durvább tűzerőt biztosít, de rontja a pontosságot).











Újdonság az úszás / víz alá merülés bevezetése (itt volt az ideje, végül is tengerészgyalogosokról van szó...) és a járműhasználat. Jó sok járművet használhatunk (humvee-k, páncélozott hajók, többféle csapatszállító jármű...), ráadásul több pozícióban – választhatunk a sofőr, vagy a fegyvereket kezelő lövész szerepe között, sőt, egyszemélyes járműveknél a csapattársaink intelligensen használják a megmaradt masinákat, és követnek / fedeznek minket. A missziók helyszíne ezúttal Ma-






rokkó, Banglades és Lengyelország (ott milyen háború zajlik, tessék mondani? :-), a pályák a valós lokációknak megfelelően lettek lemodellezve. Egyedül a multiplayer módokról nincs információnk, a Sony / Zipper ezekről egyelőre mélyen hallgat, csak annyit mondtak, hogy természetesen ismét játszhatunk online. Megjelenés 2005 őszén, továbbra is kizárólag Playstation 2-re.

TALES OF LEGENDIA (PLAYSTATION 2)

A *Namco* tovább görgeti a Tales of... sorozatot: a széria legújabb epizódját február végén jelentették be hivatalosan, **Tales of Legendia** névre hallgat, és szerencsére kapásból képek & infók is érkeztek róla. Legendia Meséi egy hatalmas, „Ruin Boat" kódnevű hajón játszódnak. A hajó tényleg NAGY, kábé száz kilométer hosszú, és komplett településeknek ad otthont. A hajót benépesítő emberek bonyolult szerkentyű építésével vannak elfoglalva: a titokzatos Melf-civilizáció által rájuk hagyott technológiát használják. A Melfek már nem segíthetnek nekik: hiába voltak nagyon fejlettek, eltűntek a föld színéről – az okokat senki nem ismeri. A technológián kívül egy claw-skills nevezetű harci technikát is hátrahagytak: ez három csoportba sorolható. A breath skill a mágikus támadásokért felelős, az art skill a közelharc művészetét jelenti, míg a ghost skill segítségével illúziókat tud létrehozni a használója – mindenki csak egy skillt (illetve: egy skillcsoportot) birtokolhat.





A játék főhőse egy tizenhét éves ifjonc, *Senel Coolidge*, aki ifjú kora ellenére katona, méghozzá nem is akármilyen – az art skill, azaz a közelharc mestere. Senelnek bájos húgára, a tizenöt éves *Shirleyre* kell vigyáznia. A kishölgy furcsa fóbiával (rosszul lesz a víz látványától – az ilyesmi elég kellemetlen egy hajón :-) rendelkezik, és hamarosan kiderül, hogy kommunikálni tud az elveszettnek hitt Melfekkel, és ennek köszönhetően titokzatos erők célpontjává válik. A Namco négy további (gyaníthatóan később a csapatunkba emelhető) karakterről rántotta le a leplet: *Will Raynerd* huszonnyolc éves, az egyik helyi városka seriffje (mellékállásban a természet erőinek kihasználására oktatja az ifjoncokat), és egy hatalmas kalapáccsal harcol; *Chloe Valens* tizenhét éves kardművész, és nő létére már most a vidék egyik legelismertebb harcosa; *Norma Biatty* kincsvadász, aki a legendás Everlight felkutatására tette fel az életét, *Moses Sandor* (Sándor Mózes??? :-) pedig egy utcai banda tizenhét éves vezetője, kitűnő harci skillekkel megáldva.

A Tales of Legendia még idén megjelenik Japánban (európai / amerikai megjelenési időpontról egyelőre nem szól a fáma), méghozzá Playstation 2 exkluzívként.

GAUNTLET: SEVEN SORROWS (PS2 / XBOX)

A *Midway* egy elegáns mozdulattal támasztja fel hamvaiból a klasszikus Gauntlet szériát: a hack & slash alapvetés eredeti játéktermi verziója kerek húsz évvel ezelőtt jelent meg, az új epizód, a **Gauntlet: Seven Sorrows** pedig új életet kíván lehelni az utóbbi években gyengélkedő sorozatba. Az alapfelállás változatlan: négy hős (warrior, valkyrie, wizzard, és elf – utóbbi természetesen a távolsági fegyverek mestere) versus Nagyon Gonosz Császár – a jófiúk és a rosszfiú között pedig kábé egymillió ellenfél. A sztori a kor elvárásainak megfelelően csavarodik egy kicsit: hőseink egyszer már megpróbálták agyonverni a Legfőbb Gonoszt – akkor elbuktak, és az utóbbi kétszáz évet a föld mélyén, egy hatalmas fához láncolva töltötték. Most kapnak egy második esélyt: a gonosz császár teljesen megzakkant (ok: az általa elkövetett rettenetes bűnök – innen a cím), itt a legfőbb ideje, hogy egy jól irányzott kardcsapásnak vagy fireballnak köszönhetően megszabaduljon a földi lét fájdalmától.





A Seven Sorrows ügyesen fejleszti tovább a klasszikus Gauntlet „szörny, fejbe csapom, kincs és XP felmarkol" játékmenetét: a karaktereken kívül a varázslatok, fegyverek és speciális támadások is fejleszthetők lesznek. A harcrendszer továbbra is valósidejű, de kapásból két kiszerelésben érkezik: a kezdők számára kialakított irányítás kevés gombot használ, míg a profik a kontroller minden szegletét uralva hozhatnak össze komplex támadásokat. A játék sava-borsát persze most is a multiplayer adja: az osztott képernyős kooperatív nyomuláson kívül négyes csapatokat alkotva küzdhetünk online – a Midway csinos netes közösséget óhajt kiépíteni az új Gauntlet köré, így például a küldetések során összeszedett tárgyak / fegyverek online cseréberélését is támogatni fogják. A Seven Sorrows mögött a Midway San Diego-i stúdiója áll, ezt pedig két veterán, John Romero (ex-id, ex-Ion Storm), és John Sawyer (ex-Black Isle) vezeti. Mindkét úr keze vastagon benne van a játékban, Romero mondjuk le sem tagadhatná: a speckó támadások rendszere (lesznek olyan támadások, amit a karakterek csak közösen tudnak kivitelezni) azt bizonyítja, hogy JR uraság még mindig szívesen merít ötleteket nagy kedvencéből, a Chrono Triggerből... :-)

A Gauntlet: Seven Sorrows idén októberben érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra (és PC-re) párhuzamosan.

L.A. RUSH (PS2 / XBOX)

A Rush-széria legújabb darabja mi lenne más, mint az NFSU-t utánzó autóverseny: illegális utcai versengés, tuningal megfűszerezve. Amikor először hallottunk róla, elhúztuk a szánkat: őszintén szólva kezd kissé unalmassá válni, hogy minden második autós játék ezt a vonalat követi manapság... Aranyszabály: *ne ítélj elsőre.* Az L.A. Rush második blikkre már nem tűnik durva NFSU-klónnak, inkább a zsáner ügyes továbbfejlesztésének. Az NFSU2-höz hasonlóan itt is szabad kezet kapunk, azaz kedvünkre furikázhatunk egy hatalmas városban, csak ezúttal nem kitalált helyszínen nyomhatjuk tövig a pedált, hanem a nagyon élethűen lemodellezett Los Angelesben. A Midway februári sajtó-összeröffenésén bemutatott videóban az L.A. Rush Los Angelesét a GTA: San Andreas Los Angeleséhez (pardon: Los Santos-ához) és a True Crime városához hasonlították – a mozgóképes bemutató alapján vizuális tekintetben eddig az L.A. Rush a győztes (ez persze nagyon csalóka, ki tudja, hogy a végleges játékon mennyit kell „butítani" a stabil frame / sec arányok megőrzése miatt). A városban kóborolva ötven missziót teljesíthetünk – ezeket a GTA-ban megszokott rendszerben tudjuk felvenni. A küldetések javarészt utcai versenyeket takarnak, de kapunk poénosabb bonusz feladatokat is (például: törd szét egy adott cég összes reklámtábláját a városban). A teljesített missziókért pénz jár, a pénzből pedig új autókat vehetünk magunkban, illetve alaposan feltuningolhatjuk a régieket. Az LA Rush-nak ezen a téren igen neves licencet sikerült megcsípnie: exkluzív West Coast Customs vizuális / teljesítmény tuningkoncepciók szerepelnek a játékban – ez a cég berheli a tragacsokat az MTV „Pimp My Ride"-jóban. A tuning és az új járgányok beszerzése érdekes módon nem csak a „főjátékban", hanem a bonusz feladatok teljesítésénél is szerepet kap: a város különböző pontjain gyűrűket találunk, ezeken áthajtva / átugratva pénzhez vagy – különösen szerencsés esetben – új autókhoz juthatunk. A gyűrűk elhelyezése egyre durvább, azaz a komolyabb darabokat csak egy alaposan felpiszkált járgánnyal tudjuk levadászni. A missziók teljesítése közben állítólag egy csavaros sztorivonal is kibontakozik majd – erről azonban még nem voltak hajlandók beszélni a Midway-nél, mint ahogy a multiplayer szekciót sem nagyon mutogatták a jó népnek. Pedig lassan ideje volna: az L.A. Rush a tervek szerint májusban fog megjelenni, Playstation 2-re és Xbox-ra.

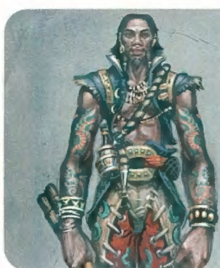



SAMURAI WESTERN (PLAYSTATION 2)

A *Acquire* **Way of the Samurai** szériájának **harmadik** felvonása szokatlan helyen játszódik: a japán középkor helyett a tizenkilencedik század Amerikájában forgatjuk majd a pengét. Hősünk, az ifjú Kiryu Goujiro eltűnt tesóját keresi a vadnyugaton, és hamarosan ráébred, hogy itt nem karddal, hanem hatlövetűvel szokás érvelni – ő ennek ellenére azért megmarad a jó bevált katanánál. Kiryu akrobatikus képességeinek köszönhetően ügyesen védi a lövedékeket a pengével, sőt, még a feladóra is képes visszaütni azokat. A harci reper-









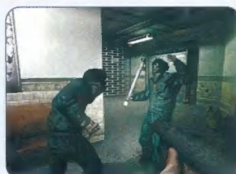




toár alappilléreit a villámgyors dash (sebesen cikázunk az ellenfelek között) és a látványos, több rosszfiú gyomorfalának szimultán megnyitására kihegyezett kombó-rendszer alkotják. Kiryu összesen tízféle harci alapállást tud felvenni, ezek mindegyikéhez több speciális támadás tartozik. Bejátszik a napjaink pörgősebb akciójátékaiban szinte kötelezően szerepet kapó bullet-time mód is (hősünk belassítja az időt, így nagyobb eséllyel indul a tömegekben támadó tehénpásztorok ellen), csak itt Bushido Sense-nek hívják. A Samurai Western bőséges megnyitható tartalommal kényezteti a játékost: huszonöt játszható karaktert, hetven speciális tárgyat és húszféle fegyvert gyűjthetünk össze a kalandjaink során. Lesz multiplayer is, méghozzá kooperatív – itt két karaktertípus (szamuráj vagy pisztolyhős) közül választva, párosban tehetünk rendet a vadnyugaton. A játék Japánban már megjelent (tavaly év végén, *Samurai Western: Katsugeki Samurai-dou* címen), de hamarosan (június elején) jön az angolul kommunikáló verzió is – mifelénk egyszerűen **Samurai Western**-nek fogják hívni.

CONDEMNED (XBOX 2 / PS3)

Az új zsebkonzolok mellett hamarosan a következő generációs konzolokat is bepakolhatjuk a Hírrovat címsorába: lassan, de biztosan érkeznek az információk a nagyobb fejlesztők / kiadók nextgen projectjeiről. Most a *Segán* a sor: a Dreamcast bukásának sokkjából lassan, de biztosan ébredező japán cég (tavaly egész jó évet zártak, több, millió feletti eladást produkáló játékuk volt) egy tőlük némileg szokatlan zsánerben (és ráadásul nem „belsős" fejlesztéssel) indul az év végén startoló nextgen versengésben. A **Condemned** Xbox 2 nyitócím lesz, terveznek PS3 verziót is, de ennek megjelenése egyelőre még nincs pontosan belőve. A játék műfaját tekintve akcióelemekkel és horrorisztikus jelenetekkel bőségesen meglocsolt thriller, a *Monolith* fejleszti. Egy Ethan Thomas nevezetű FBI ügynököt



alakítunk majd benne, aki sorozatgyilkosok után nyomoz: több gonosztevőről van szó (jó neveik vannak: The Torturer, The Bonecutter...) , és a hozzájuk vezető út sem lesz egyszerű. A Monolith célja egy rendkívül sötét, félelmetes és bizarr atmoszféra megteremtése, a játék elsősorban a *Hetedik*ből és a *Bárányok hallgatnak*ból merít inspirációt. Az ellenfeleink nem szellemek, szörnyetegek, vagy zombik lesznek, hanem elborult elméjű, és ennek megfelelően elkorcsosult emberek. A játék helyszínei is igazodnak a megcélzott darkos hangulathoz: elhagyatott árvaházban, egy romos pályaudvaron, vagy használaton kívül álló bevásárlóközpontban bolyonghatunk majd. A játék saját szemszögű perspektívát használ, húsz fegyvert vonultat fel, a fejlesztők szerint mégsem FPS – akciók lesznek bőven, de nem ezen van a hangsúly. Technológiai szempontból megpróbálják kihasználni az Xbox 2 nyújtotta új lehetőségeket: szemet gyönyörködtető (valós időben számolt) fények és árnyékok, nagy felbontású textúrák, és különféle mapping-eljárások (color / normal / specular mapping) kényeztetik a látóideget. Az ellenfelek intelligenciája kimagasló: megpróbálnak csapdába csalni minket, többféle fegyvert használnak (akár a földről is felvehetnek valamit). A játék világának élethű fizikájáról a Havok 3.0 fizikai motor gondoskodik. A fejlesztők szerint egyébként nem volt nehéz Xbox 2-re fejleszteni, az MS által biztosított eszközök roppant barátságosnak bizonyultak. Megjelenés év végén, a következő generációs Xbox premierjének környékén (azaz valamikor október / november magasságában)

TWISTED METAL: HEAD-ON (PSP)

A Sony a **Twisted Metal: Head-On**nal a markodba szállítja a rombolást: a népszerű car-combat széria handheld felvonása mindent felvonultat, ami a sorozatot eddig híressé tette. Összesen tizennégy járgány (őrült nevekkel: Twister, Crimson, Mr. Grimm, Spectre, Outlaw 2, Roadkill, Grasshopper, Thumper, Shadow...) közül választhatunk majd, és különböző pusztító eszközökkel szerelhetjük fel őket: választhatunk az általános, mindenki számára elérhető arzenálból (különféle automata fegyverek, gránát és rakétavetők...) valamint felpakolhatunk a kizárólag az általunk favorizált járgányra

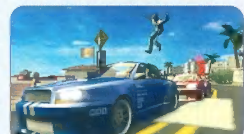




jellemző speciális fegyvereket is. A harcra tuningolt járművünket a tizenkét változatos aréna valamelyikében hajíthatjuk be a rombolás közepébe: a lokációk valós helyszíneket (Los Angeles, Párizs, Egyiptom, Görögország, Oroszország Tokió utcái és háztetői...) mintáznak. A single player küzdelmek (a sztori módon kívül kapunk egy endurance versengési lehetőséget, valamint több mókás mini-játékot is) után a vaskos multiplayer mód örömeibe kapcsolhatjuk be magunkat: Wi-Fi-n keresztül egyszerre hatan eshetünk majd egymásnak, többféle (Infrastructure / Ad-Hoc) játékmód közül választva. A megjelenésre a PSP amerikai premierjével egy időben – azaz március végén – lehet számítani, gyaníthatóan Európában is nyitócím lesz.

PURSUIT FORCE (PSP)

A Sony európai divíziója alaposan kiveszi a részét a PSP fejlesztésekből: itt készül pl. a Wipeout Pure, a MediEvil vagy a Fired Up is. Itt van aztán a frissen bejelentett **Pursuit Force**, ami (a Fired Uphoz hasonlóan) az autós száguldozást elegyíti a látványos harcokkal. A közeljövő alternatív Amerikájában járunk, az országot bűnözési hullám szabdalja – a törvény öklét az utakon járőröző speciális rendőri erők jelentik. Egy ilyen rendőr bőrébe bújunk majd bele, hogy harminc misszión ke-





resztül számoljunk le az elvadult bandákkal (a játék során öt bűnszövetkezetet kell majd felszámolnunk, köztük a távol-keleti „Killer 66" ganget). Többféle választható járgány, összesen 400 kilométernyi aszfalt, és változatos helyszínek (lesznek pl. offroad szakaszok is) várják az érdeklődőket. A Pursuit Force összesen harminc missziót kínál: ezek állítólag a kőkemény száguldozáson kívül a taktikai érzékünket is próbára teszik majd – az ellenfelek legyőzéséhez a pazar reflexeken kívül jó stratégiai érzékre is szükség lesz. A grafika az első képek alapján teljesen rendben van (az autók pl. kifejezetten dögösen néznek ki), és a fejlesztők állítása szerint a sebességérzettel sem lesz probléma – 150 mérföld / órával söpörhetünk végig az autópályákon. Megjelenés valamikor ősszel, kizárólag Playstaton Portable-re.

MAZSOLÁZÓ

GTA: SAN ANDREAS & BETILTOTT TÉVÉREKLÁM

Ütik szerencsétlen **Grand Theft Auto: San Andreas**-t, ahol érik: rosszcsont kölykök csínytevéseit meg gyilkosságokat próbálnak a játék nyakába varrni, most pedig az angol ASA (Advertising Standards Authority = Reklámszabályok Hivatala) borult ki tőle. A hivatalnál székelő hölgyek és urak szerint a játék tévéspotjai nyílt erőszakot mutatnak be, éppen ezért erősen károsak a fiatalkorú nézőkre. A reklámokat ennek szoros folyományaként villámgyorsan letiltották a brit képernyőkről, és csak akkor kerülhetnek újra adásba, ha a *Rockstar* megállapodik a csatornákkal egy új, este kilenc óra utáni sugárzási időpontról – az ASA szerint ugyanis akkor már nem tévéznek a gyerkőcök (*Persze, persze! – liquid*). A San Andreas eladási mutatóin nem látszik meg a sok kavarás: a Take-Two frissen megjelent negyedéves pénzügyi jelentésében 12 millió eladott példányról számol be – ezzel párhuzamosan pedig megerősíti (a várhatóan szintén szép köröket futó) Xbox-os verzió június eleji premierjét.

NINTENDO: KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS FÉLELMEK ÉS REMÉNYEK

Satoru Iwata, a *Nintendo* elnöke az angol MCV játékipari / kereskedelmi publikációnak adott interjújában a következő generációval, és a Nintendo nextgen konzoljával a **Revolution**nel kapcsolatos félelmeiről és gondolatairól beszélt. Iawta *roppant* érdekes dolgokat mondott, lássunk pár lényeges kiemelést:

„Ha a többi nextgen konzol továbbra is a még szebben kinéző játékokkal, és a kiterjesztett funkcionalitással operál, és ezekkel sikeresen bővítik a játékok piacát, akkor attól tartok, hogy a külsős fejlesztők [third parties = a céghez semmilyen módon nem kötődő stúdiók] egyáltalán nem fogják támogatni a Revolutiont."

„Mi teljesen mást szeretnénk elérni. Remélem, hogy a Nintendo DS megmutatta mindenkinek, hogy a létező platformok nyújtotta lehetőségeken is túl lehet nyúlni. Ha ez így van, akkor [az eddiginél] több külsős fejlesztő fogja támogatni a Nintendo új ötleteit."

„A kiadók már most félnek a következő generációs konzoloktól és a növekvő fejlesztési költségektől. Mindenki attól retteg, hogy a következő generáció nem lesz képes elég új, eddig nem nagyon játszó felhasználót toborozni"

„Ha el tudjuk nyerni [a Revolutionnel] a partnereink bizalmát, kapunk támogatást a külsős fejlesztőktől is. Ha ez nem sikerül, akkor nem kapunk. Végeredményében nem maga a játékipar fog dönteni, hanem maguk a játékosok: azok, akik már most is játszanak, és azok, akik ma még nem keményvonalas gamerek. A játékosok reakciója az egész játékipar sorsát eldöntheti."

PETER JACKSON PEREL

A Gyűrűk Ura trilógia rendezője jogi után kíván elégtételt venni a New Line Cinema-tól, Jackson szerint ugyanis a filmóriás több pontban is megszegte az 1998-ban szentesített szerződést. A probléma forrása a licencekből származó bevételek, illetve azok hiánya, mivel az NLC nem utalta át Jackson úr az EA játékokban felhasznált Gyűrűk Ura tartalomból származó jussát. A Wingnut Films ügyvédje, Peter Nelson szerint megpróbálták az ügyet tárgyalással megoldani, ám a New Line Cinema többször is elzárkózott, ezért a peres eljárás maradt az egyetlen járható út. Az NLC egyelőre nem kívánt nyilatkozni.

METAL GEAR SOLID 4: AZ ELSŐ ÉLETJELEK

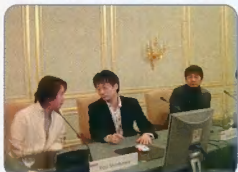
A Metal Gear Solid 3 európai megjelenése alkalmából a berlini Atlon Hotelben tartott sajtó-összeröffenésen Hideo Kojima és Yoji Shinkawa (a széria art-direktora) először beszéltek a Metal Gear Solid 4-ről.











A negyedik részben Kojima már csak mint executive producer vesz részt, a produceri munkálatokért Ken-Ichiro Imaizumi lesz felelős, a direktort még nem választották ki (a művészeti vezető marad Shinkawa-san). Az eddigi három részt lezárt trilógiának tekintik az alkotók, a negyedik epizóddal új irányba kívánnak mozdulni. Képanyagot nem mutattak, a kivetítőn egy hatalmas négyes, és a következő mondat volt látható: „new beginning – no hiding – no hideo" („új kezdet – nincs rejtőzködés – nincs hideo"). Az MGS4 platformorientációja nem tisztázott, „az egyik következő generációs konzolra" készül. A stáb jövő héten kezdi meg a konkrét munkálatokat a negyedik részen.

NINTENDO DS SZÍNVARIÁCIÓK

A más színűre pingált **Nintendo DS** tulajdonképpen nem újdonság: már eddig is számos cég kínált különféle szín-alternatívákat az eredetileg egyszínű (ezüst) NDS-hez – ezek azonban mind



„házilag festett" szerkentyűk voltak. Hamarosan a Nintendo is beindítja a maga színvariációs kínálatát: a nagy N mindig is szívesen színezte a zsebkonzoljait (az idei TGS-en legalább húszféle GBA-t lehetett bevizsgálni, de még hozzánk, Európába is eljutott néhány érdekes darab), a jelek szerint a Nintendo DS sem marad ki a szórásból. Egyelőre csak Japán kap a jóból: ott a március végétől április végéig kerül a boltokba az első „hivatalosan színezett" NDS széria, egyelőre négyféle kiszerelésben: *Pure White* (fehér), *Graphite Black* (fekete), *Turquoise Blue* (kék), *Candy Pink* (az elmaradhatatlan bugyirózsaszín... :-). A fekete szerintünk nagyon dögös, erősen gondolkodom rajta, hogy bevárom az európai forgalmazást, és egy ilyen „grafit-feketét" veszek a szintén fekete Kocka és GBA mellé...

XBOX 2 PREMIER ÉS JAPÁN IGAZOLÁSOK

Újabb (most már meglehetősen biztosnak tűnő) információk láttak napvilágot az **Xbox 2** megjelenését illetően. Az általában igen megbízható angol játékipari publikáció, az MCV UK értesülései szerint a következő generációs Microsoft konzol az idei karácsonyi szezon kezdetekor landol a boltok polcain – mind az Egyesült Államokban, mind Európában. A Eurogamer ennél jobban leszűkíti a kört: információik szerint az Xbox 2 európai premierje *október végén / november elején*, míg az amerikai debüt pár héttel korábban várható.

Ezzel párhuzamosan a Microsoft megkezdte a következő generációs hídfőállások kiépítését Japánban. Tanulva a Xbox helyi sikertelenségéből (rossz szó, ez Xbox Japánban nem sikertelen volt, hanem totálisan elutasította közönség) az MS most megpróbál a japán ízlésvilágban járatos, biztos kezű fejlesztőket toborozni a nextgen masina támogatására. Meg kell hagyni, elég jó helyen tapogatóznak: február végén érkezett a hír, hogy **Hironobu Sakaguchi**, a Final Fantasy sorozat (a Square-től dezertált) apukája két darab nagyon exkluzív és nagyon epikus méretű RPG-t fejleszt – méghozzá a következő generációs Xbox-ra, bárhogy is hívják (majd) azt. Sakaguchi nem lesz egyedül: pár nap múlva az is kiderült, hogy **Yoshiki Okamoto** és **Tetsuya Mizuguchi** szintén leteszi majd a névjegyét egy-egy exkluzív Xbox 2 játék formájában. A többségnek gondolom nem kell bemutatnom a fenti két urat: Okamoto-san a Capcomtól lépett le tavaly (ott a Street Fighter és Resident Evil szériák felett bábáskodott), Mizuguchi-san pedig a SEGA ex-élharcosa, a Rez (meg a Sega Rally, meg a Space Channel 5, meg még sok minden más...) mögött álló zseni.

Azaz: a Microsoft a jelek szerint komolyan gondolja a japán közönség meghódítását – kérdés, hogy a három (kétségtelenül impozáns múlttal rendelkező) úriember képes lesz e kimosni a három év alatt sikeresen összesározott japán Xbox-lepedőt...

PHANTOM: KÉSZÜL AZ ARZENÁL! :-)

Újabb fejezet a **Phantom** könnyezve kacagós kálváriájában: az *Infinum Labs* direktora, Tim Roberts az MSNBC megkeresésére válaszolva kijelentette, hogy a gép igenis létezik, sőt, a gyártás is megkezdődött már: eddig **huszonöt** masinát sikerült összedobni, és további 1500 van tervbe véve (ez pedig, akármerről is nézzük, HATALMAS mennyiség... :-). A cég közben komoly gondokkal küzd: a tavaly szeptemberig közel nyolc millió dolláros veszteséget sikerült összekalapálniuk, több per szakadt a nyakukba (ezek közül az SBI-USA LLC 30 millió dolláros követelése a legsúlyosabb), a legutóbbi infók szerint 2005 második felére tervezett premierhez pedig igen csinos összegre (nagyjából 12 millió dollár – ez 10 ezer gép legyártását + marketinget jelentené) lenne szükségük.

PSP ZENELETÖLTÉS – JAPÁNBAN

A **Sony** a **Yahoo**-val szoros együttműködésben hamarosan beindítja Japánban a **PSP**-ről (is) elérhető zeneletöltési szolgáltatását. A rendszer a Sony korábban már kiépített (hasonló funkciójú) *Mora* kódnevű szolgáltatására alapoz, a tartalmat azonban jelentősen bővítik (eddig csak a Sony zenei divíziója által forgalmazott zenék voltak elérhetők). A PSP tulajok összesen 73 ezer zeneszám közül válogathatnak (ezt 39 japán kiadó kínálatából állítják össze), a dalok a Sony saját, ATRAC3 formátumában lesznek letölthetők, és a zsebkonzolon kívül MiniDiscen és ATRAC CD Playeren is meg lehet őket hallgatni. Megelőzve a kérdést: igen, a szolgáltatás természetesen fizetős, a pontos árakról még nem érkezett információ. A tervek szerint a Sony a PSP európai / amerikai premierje után máshol is elindítja majd a zeneletöltős bizniszt.

ION STORM: BEZÁR A BAZÁR

Pár napja még csak pletykálták, ma már valóság: az Eidos lekapcsolta a villanyt a Ion Storm irodáiban, aztán komótosan kulcsra zárták az ajtót – a kacskaringós előélettel rendelkező fejlesztőstúdió szépen csendben kilehelte a lelkét.

Egy kis történelem: a Ion Stormot John Romero és Tom Hall alapították 1997-ben, Romero előző évi id-exodusa után. Romeroék nagyra törő tervei kudarcot vallottak: a korabeli szóbeszéd szerint erős húsz millió dollárt tapsoltak el az (később az Ionban tulajdonrészt is szerző) Eidos pénzéből, és alig produkáltak valamit – a Daikatana pocsék volt és megbukott, az Anachronox klassz lett, de szintén megbukott, kizárólag az időközben a céghez szegődő Warren Spector játéka, az Ion austini stúdiójában fejlesztett Deus Ex teljesített jól a kasszáknál. Az Eidos bezárta a dallasi szekciót, és szélnek eresztette Romeroékat, Spectorék pedig elkezdtek dolgozni a második körön – sajnos sem a Deus Ex: Invisible War, sem a Thief 3 nem váltotta be a hozzájuk fűzött reményeket (magyarán: alaposat bukott mindkettő). Innentől már csak lefelé vezethetett az út: előbb a DX2 projekt direktora, Harvey „Witchboy" Smith lépett le, aztán tavaly novemberben maga Spector is szedte a sátorfáját. A Ion alól kihúzták a gerendákat: az épület most omlott össze. R.I.P.

AOU ÉRDEKESSÉGEK ÉS LÁNYKÁK

Idén is megrendezésre került a japán játéktermi-üzletág expója, az **AOU (Arcade Operators Union)**. A hírrovat szűkös keretein belül lehetetlen lenne bemutatni az idei felhozatalt, ezért is került át a Mazsolázóba a hír: úgy döntöttünk, hogy kiemelünk egy (gyaníthatóan mindenkit érdeklő, és remélhetőleg előbb-utóbb a hazai árkádokba is eljutó) játékot, aztán foglalkozunk egy kicsit a show „színes" részével, vagyis a különböző cégek standjai körül lófráló lánykákkal.

A „kiválasztott játék" neve **Mario Kart Arcade GP**, ami – ahogy a nevéből is kiviláglik – a klasszikus máriós gokart játéktermekbe átértelme-



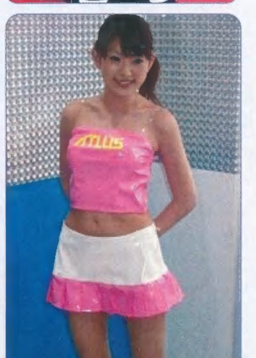


zett verziója. A kiállításon már kipróbálható állapotban volt a gép: egyszerre négyen lehetett vele nyomulni, és a Namco új „Namcam2" technológiájának (no meg a gépekbe épített kamerának) hála minden játékos ott vigyorgott a képernyőn. A végleges verzió idén ősszel debütál (tizenhat pályát tartalmaz majd) – mivel TriForce (azaz Cube-alapú) alaplapon fut a játék, igen jó esélyt látunk egy későbbi GC verzióra.

A csinos kishölgyek szintén szép számban képviseltették magukat: az AOU-t megjárt kollégák elmondása szerint a Sega, a Namco és az Atlus standokon volt a legjobb booth-babe felhozatal – ha minden jól megy, a hír környékén képes ízelítőt is kaptok belőlük.

liquid







INTERNETES KERESKEDELEM

- Haló! Konzol-vulkán videojáték szaküzlet. Miben segíthetünk?
- Csókolom! Nintendo GameCube-ra keresem az Animal Crossing játékot és Game Boy Advance-ra a Kururin Paradise-t.
- Ez utóbbiról nem is hallottam, az Animal Crossing pedig azt hiszem, nem jött ki PAL verzióban.
- De, most néztem meg a honlapját, még tavaly szeptemberben kijött.
- Hm, sajnos nincs, nem is volt, és nem is hiszem, hogy lesz. Az ilyesmit olyan kevesen keresik, hogy nem is rendeljük meg.
- De akkor hogy juthatok hozzá mégis?
- Próbálja meg interneten keresztül megrendelni.
- És azt hogy kell?
- Nem tudom. A viszont hallásra.

Eme kis párbeszéd, bár a képzelet műve, akár meg is történhetett volna: az Animal Crossing, az angol kiadás ellenére tényleg nem kapható az országban, a Kururin Paradise pedig, megsúgjuk, valóban nem jelent meg sem az Egyesült Államokban, sem Európában – holott a GBA kazettákban nincs se PAL/NTSC kódolási különbség se régiókódolás, ami megakadályozná eme gyöngyszem műélvezetét.

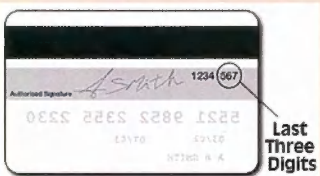
A magyar videojáték-piac azonban oly kicsiny, hogy nem éri meg a kockázatot behozni olyan címet, ami várhatóan nem fogy majd legalább 50 (!) példányban – és a fenti címek jó eséllyel nem fogytak volna így. Hoppon marad hát az a fizetőképes kereslet, akinek érdeklődési köre bűnös módon nem alkot metszetet a film-licencek és folytatások alkotta mainstream videojáték dömpinggel. Marad a végső megoldás: feladni a sarki üzletben vásárlás kényelmét és elmerülni az internetes vásárlások izgalmaiban, reménykedéseiben és bizalmi viharában – a technológiák, a kereskedők és nem utolsó a Magyar Posta iránt, amely oly sokszor találtatott már könnyűnek a DVD-tok alakú küldemények kézbesítésének megmérettetésén.

Elméletileg az online vásárlás nagyon kényelmes dolog: a vásárló ellátogat az eladó honlapjára, kiválasztja az árút (melynek megtapogatásához és egyéb fizikai érzékeléséhez a videojátékok és DVD filmek kapcsán szerencsére nincs szükség), rákattint a kívánt termékre, melyet a fizetés után a másik fél postára ad / futárra bíz. Az egyenlet építőkövei nem bonyolultak – böngészője általában mindenkinek van, a posta is eljár minden megközelíthetetlen helyre a világban. A gyenge pont azonban a pénz – illetve annak eljuttatása a tér egyik pontjáról a másikra. Ennek áthidalására sok módszer létezik, bár a belföldön megszokott csekkes pénzküldés, a bankközi utalás vagy az utánvétel külföldre nem, vagy csak komolyabb nehézségekkel és költségvonzatokkal működik.

A világháló gyakorlatában a bankkártyás fizetés, a Western Union és a PayPal / BidPay jelenti a bevált és megszokott módszereket – mind olyan trükkök, melyekről itthon keveset tudnak a reménybeli felhasználók.

BANKKÁRTYA – AZ ELMÉLET

A bankkártyás online vásárlás előfeltétele egy értelem szerűen egy kártya, lehetőleg olyan, amit sok helyen elfogadnak. Sokakban él a tévhit, hogy mindenképpen dombornyomott kártyára van szükség: nos, nem minden esetben! Az viszont, hogy egy adott Electron kártya alkalmas-e az internetes fizetésre, csak a azután derül ki, ha kipróbáltuk. A Visa és a MasterCard kártyák a legelterjedtebbek, előbbi az Egyesült Államokban (dollár alapú), utóbbi pedig Európában (euro alapú). A dombornyomás általában mind a bank, mind a kereskedő felé nagyobb biztonságot garantál, ezért a bankok bizonyos feltételekhez kötik az ilyen kártyák kiadását (Magyarországon jellemzően: állandó kereset, pénzletét, stb.). Használatuk lényege: a fizetéskor meg kell adni a kártyatulajdonos nevét, a kártya számát (a hosszú 4x4 nagybetűs számsor a kártya közepén), valamint némely esetben a kártya hátulján lévő névsávra nyomtatott (jellemzően) háromjegyű V-kódot. (Van olyan kártya, amin ez nem szerepel, de gyakorlati tapasztalataink azt mutatják, hogy ilyen esetben néha a hasra ütés szerűen megadott 3 számot is elfogadja a legtöbb rendszer!) A kereskedő ezek alapján kéri a bankot, hogy a számára a vevő számlájáról utalják át a vétel összegét, melyet a bank, ha minden adat egyezik, és elég tőke is van a kártyán, azonnal teljesít. A banki visszaigazolás megérkeztével a kereskedő már csomagolja is az árút és viszi a legközelebbi postahivatalba feladni. A bank a tranzakció pénzbeli vonatkozásait felhasznált valuták banki középárfolyamán számolja el. Ha a kártya elszámolási valutája nem az, amin a vásárlás történik, akkor többször is pénz vált: Visa kártyával azért drágább Európában vásárolni, mert az eurót a bank dollárra váltja, majd ezt forintra.















A vásárlás több aktusa, mint láthattuk, a bizalmi elven alapul. A kártya számának megadásával a kereskedő kvázi szabad kezet kap a számla felett. Ezért érdemes nagyon körültekintőnek lenni mind a bankszámla részleteinek, mind a vásárlás helyének kiválasztásában. Internetes vásárlásokhoz erősen javallott egy külön számla létrehozása, melyre minden tranzakció előtt csak a szükséges pénzmennyiséget kell átutalni. Ezen a számlán érdemes tiltani a hitelkeretet és ésszerű napi limitet kell beállítani. A kártyára nagyon kell vigyázni, nehogy száma és V-kódja avatatlanok kezébe kerülhessen. Mind a Visa, mind a MasterCard esetében léteznek további védelmi szolgáltatások (Verified by Visa és MasterCard SecureCode), azonban ezek magyarországi elérhetősége egyelőre nem biztosított. Néhány bank olyan SMS védelmet is biztosít, melyben a kereskedő pénzleemelési kérelmét SMS-ben kell a számlatulajdonosnak megerősítenie. Ezzel felszerelkezve tökéletes biztonságban tudható a számlán tárolt pénz. Vannak bankok, ahol kártyánkhoz egy egyszerű telefonhívással egy automata rendszeren keresztül igényelhetünk „egyszeri fantom kártyaszámot" is, ami csak egy adott tranzakció erejéig él, így gyakorlatilag közel tökéletes védelmet nyújt, hiszen kártyán valódi száma nem deríthető ki belőle.

A bizalmi elv miatt az online boltok gyakran auditáltatják magukat, hogy megmutassák: nem élnek vissza a vásárlóik kárára. Ilyen auditáló szervek például az ISIS (isis.imrg.org), a ShopSafe (shopsafe.co.uk) vagy a TrustUK (www.trustuk.org.uk). Ha ezek a logok fellelhetők az oldalon, illetve ezek honlapján megtaláljuk a kiválasztott online boltot, jó eséllyel nem teszünk rossz lóra. Minden esetben meg kell bizonyosodni meg arról, hogy az adott bolt tényleg szállít-e Magyarországra, hogy mennyi lesz a postaköltség, és hogy milyen további kiadásokra kell számítanunk (ÁFA, vám, stb.). Tagjai lévén az Európai Uniónak, az EU országaiból érkező termékekre nem kell vámot fizetni, bár bizonyos tételek esetében vámkezelési költség is jelentkezhet. Az EU-n kívüli országokból rendelve az ottani nettó árhoz adódik a vám és a magyar ÁFA értéke is, ha a küldemény vámkezelésre kerül.

A tranzakció biztonságának fontos eleme a közvetítő közeg: a számítógépes környezet, melybe és mellyel a személyes adatok beírásra és továbbítása kerülnek – az operációs rendszer és az internet böngésző. A pénzügyi műveletekhez használt gépe(ke)t mindig a legjobb állapotban kell tartani a biztonsági javítások telepítésével és a vírus- és a spyware-irtó adatbázisának gyakori frissítésével. Bár tökéletesen biztonságos számítógépes rendszer nem létezik,



odafigyeléssel elérhető a biztonság egy elfogadható szintje. Csak olyan helyről szabad rendelni, amely a tranzakciót biztonságos kapcsolaton keresztül (https) tudja fogadni, és amely kapcsolat digitális aláírása megbízható cégtől származik.

BANKKÁRTYA – A GYAKORLAT

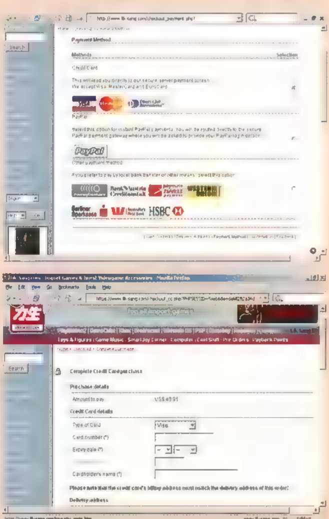
Gyakorlati feladat – egy ritka kiadvány biztonságos megrendelése. Böngészőként a Mozilla / Forefox legújabb változata áll csatarendbe – a cikk írásának idején ez a legmodernebb technológiákat használó, legmegbízhatóbb böngésző. A kiválasztott bolt a Gameseek.co.uk,

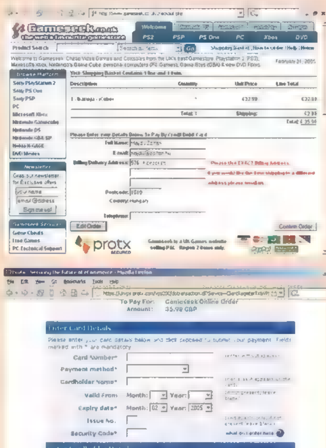
egy nagy angol online videojáték áruház. Az angol boltok nagy előnyei, hogy ott is PAL rendszerűek a játékok, hogy nincs vám – lévén ők is az EU tagjai, és nem utolsósorban, hogy közel vannak, azaz a postaköltség is elviselhető. A kiszemelt játék az Ikaruga, Treasure bácsiék csodálatos shootere, melyet 32.99 fontért lehet tulajdonba és majdan birtokba venni. A kiválasztott fizetési módszer a (hitel)kártya (Credit Card), a célország pedig kis hazánk (Hungary), amiért is 3 fontot számol fel ■ rendszer postaként. A postázási adatok megadása után következik a számlaadatok bevitele. Itt a GameSeek (jól nevelt bolthoz méltóan) titkosított csatornára vált: ezt mutatja a http helyetti https jelölés a sárga színűre váltott címmezőben és ■ jobb alsó sarokban megjelenő kis lakat ikonocska. Erre kattintva további részleteket tudhatunk meg: ■ 128 bites titkosítást a ProtX cég digitális aláírása biztosítja. A 128 bit elégséges védelmet ad, bár egyre inkább elterjednek a 256 bites változatok is. A honlap szervere sikeresen azonosította magát: a közte és a böngésző között lezajló kommunikációt illetéktelenek nem tudják lehallgatni. Szemfüles olvasók most azt kérdezhetik: miért kellene megbízni a ProtX-ban? A titkosítás ablak további részletei megadják a választ: a digitális aláírás lánc a VeriSign-hez vezet. Ez a cég biztosította a ProtX titkosítását, amely a GameSeeknek adta tovább azt. A VeriSign a legfelsőbb szintű hitelesítő: önmagát hitelesíti, és ezt az önhitelesítést az anyaország (a VeriSign esetében az Egyesült Államok) illetékes minisztériuma felügyelte. Lévén az egyik legnagyobb ilyen cég, ■ saját aláírása gyárilag belekerült mind a Windows, mind a böngésző digitális aláírás-tárába, így nem kellett külön letölteni azt. Ha a GameSeeket a magyar NetLock biztosítaná, mint legfelsőbb szintű hitelesítő (a Hírközlési Minisztériumunk gondos felügyelete alatt), akkor a titkosítás felépítéséhez és ellenőrzéséhez le kellene tölteni a NetLock saját aláírását és telepíteni azt a böngészőbe és az operációs rendszerbe. A bizonyosság megszerzése után meg kell adni a kártya számát, a tulajdonos nevét, ■ lejárat dátumát és a V-kódot. Ezzel jön létre az adásvétel, az áru pedig megkezdi nagy útját ■ kontinensen keresztül Magyarországra.

HASZNÁLTÁRÚ

Minden olyan egyszerű, ha az embernek van pénze és a fóliás ware-ért dobog a szíve. A Gameseekről berendeli a ritka GC shooteit, az Amazon.co.uk-ról a szívfájdítóan szép Strategy Guide-jait, a Lik-Sangról pedig ■ mindenféle más egzotikus konzolos kütyüt, plusz a kevésbé egzotikusakat is, melyek itthon továbbra sem kaphatóak (PS2 Network Adapter, khm...). De ha valaki egy MVS boardot kért karácsonyra pár híresebb Neo-Geo rommal, annak a net mélyére kell ásnia, és más fizetési módokban gondolkodnia.

A használtáru fanboyok, retro próféták és egyéb megszállott gyűjtők és rajongók kötelező kiindulási pontja az eBay – annak amerikai, angol vagy német reinkarnációja. Az eBay egy aukciós site, ahová (jellemzően) magánszemélyek teszik fel hirdetéseiket – magánszemélyek a világ minden tájáról. Következésképpen az eBay-en MINDEN van, aminek valaha is köze volt ■ videó- és/vagy elektronikus játékokhoz. Egy gyors anekdota: ■ hetvenes évek végén a Philips vette meg a Magnavox céget és adta ki az Odyssey2 konzolt, Európában VideoPac néven. Nemrég egy srác a rotterdami (ahol ■ Philips székel) bolhapiacon vett pár használt IC-t, amiről otthon kiderült, hogy olyan Odyssey2 játék-prototípusokat tartalmaznak, melyek soha nem jelentek meg. Nos, ő is az eBay-en hirdette meg a cuccait. Szóval minden van.





Page Info

General | Forms | Links | Media | Security

Web Site Identity Verified

The web site ukvps.protx.com supports authentication for the page you are viewing. The identity of this web site has been verified by VeriSign Trust Network, a certificate authority you trust for this purpose.

View — View the security certificate that verifies this web site's identity.

Connection Encrypted: High-grade Encryption (RC4 128 bit)

The page you are viewing was encrypted before being transmitted over the Internet.

Encryption makes it very difficult for unauthorized people to view information traveling between computers. It is therefore very unlikely that anyone read this page as it traveled across the network.

Az eBay használata hasonló minden más aukciós oldaléhoz: a regisztrált tagok felteszik (általában) fényképes hirdetéseiket, melyekre más regisztrált tagok licitálhatnak (Place Bid), és a licit lejártakor a legmagasabb licitet tevő viszi el a cuccot. A licit egyben jogi kötelezettségvállalás is: aki licitál, vállalja, hogy ha az övé marad az utolsó összeg, azon az áron megveszi a terméket. A hiénák persze ott ülnek a gép előtt az határidők lejártát figyelve, hogy a vége előtt fél másodperccel 10 fillérrel magasabb ajánlatot tegyenek, mint az utolsó licitáló – nos, ez adja az aukció báját. Itt is van lehetőség az azonnali megvásárlásra (Buy it Now), ami a licitnél magasabb áron, de biztos hozzájutást garantál a kívánt áruhoz. A fő információk (a dolog részletein túl, persze) a megvenni szándékozott áru helye, hogy hová hajlandó postázni az eladó és az eladó értékelése. Fontos észben tartani, hogy az eBay-en és társain nem (visszakereshető és számon kérhető) kereskedőkkel áll kapcsolatban az ember, hanem magánszemélyekkel, akik ráadásul nickek mögül interneteznek, akárhonnan. A regisztráció (érvényes bankkártya számmal) és az értékelési rendszer megpróbálja kiszűrni a csalókat, de nem működik tökéletesen – sajnos így is elég sok a visszaélés, mind az eladói, mind a vásárlói oldalon. Az eladó és a vevő maguk egyeztetik a fizetés és az áru küldésének módját, ebbe az aukciós kikötőnek nincs beleszólása. (www.ebay.com) (www.ebay.de) (www.ebay.co.uk)

Amit a használt áruk kapcsán külön ki kell emelni, az a PayPal / BidPay és a Western Union, mint a legelterjedtebb c2c (consumer to consumer) pénztranszfer megoldások.

WESTERN UNION

A WU egy egyszerű, de sajnos drága pénzküldő szolgáltatás. Pénzt küldeni pénzküldő helyekről (Agent) lehet, és a címzett is ilyen helyeken veheti fel rendkívül hamar ■ neki küldött összeget. Magyarországon ■ postahivatalok, az Ibusz irodák és az OTP bankfiókok is WU Agent helyek, így nem okozhat gondot elindítani a pénzt: a feladásához egy „Pénzfeladás" formanyomtatványt kell kitölteni, majd befizetni ■ küldeni szánt összeget, az utalási díjjal megfejelve. Ezután értesíteni kell a címzettet, aki lakhelyén elballag egy WU Agenthez, kitölti a felvevői nyomtatványt (benne a feladó adataival és a speciális ellenőrző számmal, amit a feladó kap meg a feladáskor, és küld el a címzettnek), igazolja magát, válaszol az ellenőrző kérdésekre (melyeket a küldő határoz meg, ha akar), és ha sikeresen vette az akadályokat, akár a küldéstől számított perceken belül is kezéhez kaphatja a küldött pénzt, az országának megfelelő pénznemben. A küldés után a WU honlapján ■ pénz sorsa nyomon követető: a név és a feladáskor kapott Money Transfer Control Number (MTCN) megadásával látható lesz, mikor és hol veszik fel ■ küldött összeget; illetőleg ezekkel az adatokkal felszerelkezve a másik fél is láthatja, mikor indulhat átvenni a neki járót. A WU hátulütője a drágasága: ■ Postánál 7.000 forintig 2.000 forint ■ díj, 30. 000 forintnál pedig már 3.000. Itt az egy nap küldhető összeg maximum 1.000.000 forint lehet és csak nagykorú ügyfelektől fogad el WU utalást.

PAYPAL / BIDPAY

A PP trükkösebb és okosabb szolgáltatás, sajnos nem is érhető el itthonról. A dolog lényege, hogy online regisztrálással egy olyan számlát lehet létrehozni, amiről pénzt lehet küldeni és amelyre pénzt lehet fogadni. Az alap, ingyenes számlák lehetőségei körülbelül ki is merülnek ennyiben, az üzleti, fizetős számlák azonban további extrákkal is rendelkeznek: például hogy kártyával is lehet rájuk fizetni, ami elengedhetetlen, ha üzletet visz ■ hálón az ember fia.

A PP tehát nem más, mint egy virtuális online bankszámla, annak minden pozitív tulajdonságával. A tranzakciókat a jogosult vagy a kötelezett e-mail címének és a kívánt összegnek a megadásával lehet indítani, a PP számla terhére. a PayPal rendszerébe Magyarországról nem lehet regisztrálni, ezért annak használatához külföldi lakcím és külföldi bank által kiállított bankkártya szükséges (ez adja a PP számla háttérfedezetét). A PayPalnak külön szerződése van az eBay-el, így az ottani fizetéseket lehet a PP számlán keresztül is



eszközölni, nem kell csekkel, banki utalással vagy a hitelkártyaszám kiadásával bajlódni. A PayPal olyan további szolgáltatásokat is nyújt, mint például a Buyer Protection Programme, amivel a vásárlókat biztosítja a csalások ellen – nem véletlenül a legkedveltebb online fizetési és pénzküldési forma. (www.paypal.com)

A PP-hoz hasonló közkedvelt és biztonságos fizetési rendszer a BidPay, ami viszont szerencsére Magyarországról is igénybe vehető. Ez gyakorlatilag egy internetes Western Union pénzküldési forma. Az első fizetésünk alkalmával egyben megtörténik a regisztráció is. Megadjuk az aukció, az eladó és a vevő, majd a kártyánk adatait, ■ rendszer leemeli ■ kívánt összeget (+ némi kezelési költséget), majd egy Western Union Money Order nevű csekket küld az eladónak, amit ő 4-6 nap múlva postai úton kap kézhez, amit tulajdonképpen bármelyik külföldi bankban készpénzzé tud tenni (ha mi vagyunk az eladók, és BidPay csekket kapunk, figyeljünk rá, hogy Mo.-n csak bizonyos bankok váltják be ezt!). A BP lényege, hogy gyors, olcsó és biztonságos, lekövethető, illetéktelen kézbe került csekk nem váltható be, és probléma esetén pótolható. (www.bidpay.com)

DISCLAIMER & HAPPY END

A WU és ■ PayPal / BidPay csak és kizárólag arra vállalnak felelőséget, hogy ■ pénzt az egyik helyről eljuttatják a másikra. Nem tehetnek róla, ha a másik fél nem küldi ■ megrendelt árut vagy az elvész útközben, ezért felesleges is őket vagy akár a bankot zargatni. Az sem könnyíti meg a helyzetet, hogy a Postánál (hivatalosan) csak a feladó kerestetheti az elveszett feladványt, amire külföldi nagy boltokat nehézkes lehet rávenni. Gondok vannak tehát bőven, de a jutalom kárpótol: itthon elérhetetlen dolgok kerülnek kézközelbe, álomszolgáltatások (WoW, valaki?) válnak elérhetővé. A fogyasztói cirkusz már nem ismer korlátokat: előre, harcra és vásárlásra fel!

hzx

A HÓNAP TÉMÁJA

A KÜLFÖLDI SZAKSAJTÓ - OUT THERE

PILLANTÁS A KÜLFÖLDI JÁTÉKSAJTÓRA

Van egy árnyoldala ■ játékzsurnalizmusnak, amiről ritkán szoktunk beszélni: kivész az életedből az izgalom. Annak idején, az 576 Konzol lelkes olvasójaként minden hónapban izgatottan emeltem le a mágikus matériát az újságos standról. Vajon milyen újdonságokról írnak ■ srácok ■ hírrovatban? Mit a véleménye Martinnak a kettes számú Metal Gear Solidról? Veres Miki szerint van-e olyan jó az új Final Fantasy, mint ■ korábbi részek? No, EZ az izgalom veszik ki az életedből.

A hírrovat egy ideje határozottan ismerős :-), és a kollégák véleményét is tudom már jó előre, sőt több esetben a cikket is olvastam jóval ■ nyomdába kerülés előtt. A vérnyomás megfelelően magas szinten tartása érdekében maradt ■ külföldi játéksajtó. Az ■ külföldi játéksajtó, ami – ■ közvélekedéssel ellentétben – szerintem nagy általánosságban *egyáltalán nem jobb színvonalú*, mint ■ magyar.

Mielőtt bárki is felhúzná ■ szemöldökét: nem kizárólag az 576 Konzolról beszélek (azaz: nem magunkat óhajtom fényezni – bár abban ■ lenne némi ráció... :-), hanem ■ *magyar játékújságírásról* általában. Kicsik vagyunk, de kellően sokféle színben és ízben érkezünk ahhoz, hogy a magyar játékos megtalálja a neki szóló stílusú / tartalmú publikációt. Lehetnénk SOKKAL nagyobbak is, de ennek kifejtése máskor lesz érdekes... Alant a külföldi játék-publicisztika néhány jelentős képviselőjével foglalkozunk: nem kereskedelmi szempontok (példányszám) alapján válogattunk, egész egyszerűen ezek azok a magazinok, melyek rendszeresen megfordulnak ■ kezeink között, vagy elég érdekesnek / különlegesnek tartjuk ahhoz, hogy a nyájas olvasó figyelmébe ajánljuk őket.

EDGE

Az angol Future Publishing multiplatform (pécé, konzolok, handheld, árkád, retro) kiadványa fontos és kikerülhetetlen mérföldkő a játék-újságírás történelmében. Az Edge a kilencvenes évek második felében felrázta ■ műfajt, nyíltan felvállalta, hogy a nem a tiniket, hanem a „felnőtt közönséget" célozza meg. Ez ■ mai napig meglátszik a lap nyelvezetén: egy átlagos angol / amerikai gamerlapot középszintű nyelvtudással minden probléma nélkül meg lehet érteni – az Edge százszázalékos élvezetéhez ennél többre, választékos angol szókincsre van szükség. A szerkesztés is formabontónak számított: az Edge-nek nem voltak / nincsenek nevesített teszterei (maximum az impresszumban), a recenziókat „az Edge" írja, ■ fejlesztőkkel „az Edge" készít interjút. Az írók neve csak néhány állandó rovatnál tűnik fel a cikkek alatt. Ezek ■ rovatok megérnek egy külön misét: félelmetesen jól megírt egyoldalas agymenésekről van szó (olyasmire tessék gondolni, mint a Konzol „gondolatébresztő" kétoldalasai), szakavatott, veterán zsurnalisztáktól. Ott van például RedEye, aki... maradjunk annyiban, hogy nagy irigye vagyok az úrnak (illetve: valószínűleg uraknak, RedEye rovata ■ pletykák szerint több ember műve), ha fele olyan jól írnék, mint ő(k), napi huszonnégy órában veregetném a saját vállam.



Az Edge nem recenzió-központú újság, a lap sava-borsát az ötletes ficsörök adják: fejlesztői interjúk, izgalmas témák (játékfejlesztés fázisai, ■ játékipar kurrens kihívásai, cégbemutatók...) részletes boncolása ■ tartalmas, új infókkal teletömött előzetesek – ezért szeretjük az Edge-t.

A kritikai szakasz ■ lap hátsó traktusában kap helyet: az Edge recenziói általában rövidek (egy oldalánál ritkán hosszabbak, és azon az egy oldalon sincs 3-4 ezer karakternél több – ez ■ Konzol egy oldalának kb. ■ **fele**), roppant tömörek, lényegre törők. A pontozás kőkemény: a lap közel tíz éves pályafutása alatt öt (igen: **öt**) darab játék érdemelte ki ■ maximális tízest (egytől tízig osztályoznak, fél pontok nincsenek), amire ők nyolcnál többet adtak, az TÉNYLEG jó játék.

A múlt idő használata nem véletlen. A 2005-ös Edge már nem ugyanaz, mint a 2001-es (vagy 1999-es) Edge volt – és ez nem csak az én véleményem. Tavaly kilépett ■ komplett szerkesztőség főszerkesztőstül-mindenestül, és azóta a lap nem igazán találja önmagát. A megszokott rovatok szétestek / átalakultak, és noha ■ ficsörök a mai napig nagyon magas színvonalúak, és a recenziókat is hozzáértő emberek írják, ■ pontozás már nem az igazi. Korábban ha az Edge valamire azt mondta, hogy hat pont, akkor hat pont és kész, vita lezárva. Most pedig... egyre több a vitatott pontszám, ■ lap egyre többször keveredik ellentmondásba a saját pontozási elveivel, az Edge egyre inkább a hardcore, kompromisszummentes játékújságírás *illúzióját* árulja az olvasóinak. Félreértés ne essék: az Edge továbbra ■ bitang jó újság, az insider infókért és ■ jól megírt cikkekért (a legutóbbi szám PoP: Sands of Time „visszatekintője" zseniális, tanítani való írásmű) a mai napig megéri beruházni rá – de (szerintünk) kezdi elveszteni a *kötelező alapvetés* jellegét. A lap kis hazánkban is beszerezhető (a külföldi lapokkal foglalkozó szaküzletekben) háromezer jó magyar forintért cserébe (az angol eredetit négy fontért mérik). **(Magánvélemény: a dizájnerüket - a régit is meg az újat is - a nevemre íratnám legszívesebben. Éveket adnék az életemből, ha olyan grafikai szín- és formaérzékem lenne, mint nekik. Még nézegetni is mennyei élvezet. Martin)**

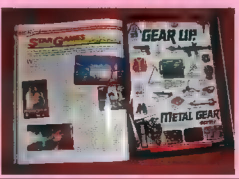


GAMES TM

A (szintén) angol Paragon Publishing (szintén) multiplatform kiadványa, a Games TM első pillantásra az Edge pofátlan klónjának tűnik – pedig nem az. A lap száznyolcvan oldalas (az egyik legvaskosabb nyugati gamer-publikáció) és ennek megfelelően egy kategóriával terjengősebb, mint az Edge. A hírszekciójuk hagyományosabb (az Edge nem ír „Májusban érkezik a Fifa Street 3" jellegű híreket), a ficsöreik és interjúik kevésbé részletesek, de legalább olyan érdekesek, mint a konkurenciánál. A Games TM két ponton ■ndököl: a brutális méretű, és NAGYON információdús előzetes-szekciójával, és a retro-rovataival. Az ■lőzetesek laza ötven oldalt foglalnak el ■ száznyolcvanból, terjedelmül egytől négy oldalig terjed, ebben természetesen már benne vannak a gyakran kizárólag (röviden kommentelt) képekkel feltöltött oldalak is. Mi a jó ezekben az előzetesekben? Az, hogy a Game TM-nél tudják, hogy miről kell szólnia egy preview-cikknek: tények, tények, tények, jól megírva, kevés mellékes dumával és személyes véleménnyel – utóbbira ott vannak ■ recenziók. A retro rovat hasonlóan gondosan van felépítve: húsz oldalas, fejlesztőktől kezdve ■ klasszikus masinák bemutatásán át egy-egy régi játék részletes kivesézéséig minden fellelhető itt. Szimpatikus az apróhirdetési rovat: itt kizárólag retro masinákat és játékokat lehet venni / eladni / cserebérélni.

A Games TM (az Edge-hez hasonlóan) a lap hátsó traktusában közli ■ játékbemutatóit. A pontozási rendszer hasonló (egytől tízig, fél pontok nincsenek) és a platformkavalkád is teljes: PC / PS2 / Xbox / GC / handheldek / árkád – utóbbi különösen becsülendő, nagyon kevés nyugati multiplatform lap foglalkozik játéktermi cuccok direkt értékelésével. A Games TM írógárdája tapasztalt arcokból áll, a pontszámaik az esetek döntő többségében abszolút megbízhatóak, és persze itt is van néhány kiemelkedő tollnok. Kiemelni most Tim Rogers urat emelném ki: a játékújságírás egyik legtündöklőbb (leginkább online publikáló) ifjú tehetsége a lap „japán rovatát", a kétoldalas Kongetsu-t jegyzi (általában, nem mindig ő az elkövető). A srác még így röviden, élménybeszámoló szintjén is irigylésre méltóan jól ír, de az igazi szikrákat a hosszabb (nem ritkán 20-30 oldalas, ennek megfelelően online megjelenő) írásaiban veti.

A Games TM remek lap, és remek alternatíva: szintén a „felnőttebb" játékosrétegnek szól, ha bődületes mennyiségű infóra vágysz, tegyél vele egy próbát. Az ára eredetileg négy angol font, ami itthon (sajnos) szintén 3000 forintot jelent. **(Magánvélemény: a Games TM olyan, amilyenre én az 576 Konzolt csinálni szeretném, ha hasonló nyíltságot, támogatást és megértést kapnék az olvasók többségétől – nem csak a rajongóktól –, mint ők. Multiplatform téma konzolháború NÉLKÜL: PC mellett az Xbox, retro mellett az arcade. Minden 20. oldalon két oldalas (!) hatalmas pixeles screenshot egy régi játéktermi játékból. Gyönyörűség. Majd pár év múlva. Martin)**



GAMERZ

A Gamerz némileg kilóg a sorból: ezt a lapot nem olvassuk rendszeresen, viszont pont ez adta cikk ötletét – a Konzol februári számában megjelent, Dél-Koreáról szóló agymenésben említettem meg röviden, és tettem hozzá botor módon, hogy valamikor még beszélni fogok róla hosszabban is. No, most van az a valamikor. A Gamerz koreai kiadvány, és már méreteiben is lenyűgöző: 450 oldalas, súlyra és kinézetre is olyan, mint egy magyar nagyváros telefonkönyve. A magyar játékújságíró ilyenkor sóhajt egyet, leül, tölt magának valamit, és képzeletben koccint a koreai kollégákkal – havi nyolcvan oldalt sem könnyű megtölteni élvezetes, mindenki számára informatív tartalommal, négyszázötvenet írni játéktémában pedig egyenesen maratoni teljesítmény. Az oldalszám persze (nem is kicsit) csalóka. A Gamerz nem pakol sok ezer karaktert egyetlen oldalra, a távol-keleti játékújságírás hagyományainak megfelelően RENGETEG képpel, és rengeteg egész oldalas (sőt, kétoldalas) hirdetéssel operálnak – utóbbival mondjuk mi is szívesen operálnánk... :-) Ebből következik, hogy a Gamerz helyenként úgy néz ki, mint egy jobbfajta képregény: kisebb-nagyobb képek, európai szem számára kaotikusan elrendezve, minden képhez három-négy sornyi magyarázat. Mivel nem beszélek koreaiul, így kénytelen vagyok Kim, a koreai tolmácsom (szakavatott a srác, mint kiderült, igen komoly játékos) véleményére hagyatkozni: a brutális mennyiségű kép és a viszonylag kevés szöveg ellenére a Gamerz teljesen korrektül megírt lap, ami maximálisan kiszolgálja a helyi játékosok igényeit. A helyi játékosok igényei pedig a jelek szerint *teljesen* mások, mint az európai vagy amerikai sorstársaiké. A Konzol olvasótábora valószínűleg egy emberként kapna gutaütést, ha tíz oldalt szentelnénk a friss King of Fighters érdektelenebb karaktereinek bemutatására. A bemutatást úgy tessék elképzelni, hogy egy karakter egy oldal (egész oldalas karakter-artworkkel súlyosbítva), mellette pedig minden infó, ami csak elképzelhető. Születési hely, életkor, súly, kedvenc harci stílusok, speciális mozgások, háttértörténet, vércsoport, barátok-ellenségek listája – szóval MINDEN. A koreai játékost EZ érdekli, (többek között) ezért veszi meg a lapot. Elképesztő mennyiségű játékról írnak benne, a „előzeteseik" általában három négy oldalasak, bőséges képanyaggal megtámogatva. Magyar (újságírói) szemmel nézve maguk a képek is érdekesek: a legtöbb nyugati lap (így mi is) az előzeteseknél / híreknél kénytelen a kiadó részéről a sajtó számára biztosított képekből dolgozni. A nagyobb távol-keleti magazinok (így a Gamerz is) már csak földrajzilag is közelebb van a tűzhöz, ha japán játékról van szó – kikönyörgik maguknak az exkluzív screenshotokat, a cikkekhez mellékelt képeket garantáltan nem láttad még sehol, itt jelennek meg először és utoljára, online sem találod meg őket. Utóbbiból egyébként volt már botrány is (nem is egy), tavaly például a Square-Enix záratott / perelt be egy japán weboldalt, mert „általuk nem jóváhagyott" screenshotokat pakoltak ki a netre a Final Fantasy XII-ből – az oldal tulajdonosa épphogy megúszta a *börtönt*. Durva? Durva, de ez van, arrafelé kifejezetten védik az információt (meg a nyomtatott sajtó „szentségét"), nem szeretik, ha mindenféle online oldalak csak úgy mellékesen kiszórják a gondosan lezsírozott egyedi képanyagot.

A vaskos előzetesekhez képest konkrét kritikával (a terjedelemhez képest) keveset foglalkozik a Gamerz, szerintem nekünk (értsd: az 576 Konzolnak) több játékbemutatónak van. A játékbemutatók terjedelmesek, átlagosan öt-hat oldalt foglalnak el, és jóval több nyomtatott szöveg olvasható bennük, mint az előzetesekben. Érdekesség: nincs pontszám. A cikk végén találsz ugyan egy értékelődoboz-szerűséget, benne egy rövid, a szokásos szempontok (grafika / játszhatóság / szavatosság...) alapján felosztott összefoglalóval, de konkrét, számszerűsített értékelést nem. A „de miért nincs ilyen, mikor szinte mindenhol ezt csinálják?" kérdésre egy bizonytalan vállrándítás volt a válasz – ezek szerint nem hiányzik nekik.

Még mindig csak az újság felénél tartunk. A középső szekció az olvasóé, többoldalas levelezési rovattal, képregénnyel (folytatásos, minden számban közölnek két oldalt), és egy nagyon cuki „leközöljük az általatok beküldött rajzokat" összeállítással. A kétszázötvenedik oldalon egy, a gyomortájékra mért ökölcsapás brutalitásával csap le a gyanútlan külföldi olvasóra a Perfect Attack rovat – vagyis a végigjátszások. Kétszáz oldal emberek, kétszáz kőkemény oldal. Naivan azt hinné az ember, hogy minimum negyven játék végigjátszását olvashatja kétszáz oldalon, pedig dehogy – az általam megvásárolt októberi számban hét (!) játékot (Sakura Taisen V – Episode Zero, egy Neon Genesis Evangelion szimulációs RPG, Viewtiful Joe 2, Smash Court Tennis 2, Kinnikuman Generations, Suikoden 4, Virtua Fighter: Cyber Generation) veséznek ki. A kivesézés részletessége az oldalszámból kiindulva könnyen elképzelhető: félelmetes, lehengerlő, csontdurva. Az egyszer oké, hogy a Suikoden 4 kap egy negyven oldalas végigjátszást, képekkel (nem túl nagyokkal!), de ha rettegve tisztelt főszerkesztőnk holnap azzal állna elő, hogy „Liki fiam, írjál már nekem egy húsz oldalas végigjátszást a Smash Court Tennis 2-ről", üdvözült mosollyal akasztanám fel magam szerkesztőség szomszédságában található nagykereskedelmi raktárban. Képtelenség? Itt a bizonyíték, hogy nem az, meg lehet csinálni. Statisztika minden teniszezőről. Háttérinformáció minden teniszezőről. Az összes bajnokság bemutatása. A pályák bemutatása. Háttérinformáció a pályákról. Aprólékos stratégiai tanácsok, színes nyilakkal egyértelművé tett „ha ő ide szalad, akkor te oda szaladj, aztán ha erre üti, akkor te arra üsd" ábrákkal. Szükséges ez? Szerintem nem, de Koreában a jelek szerint igen – a távol-keleti játékos maximalizálni akarja a drága pénzért megvásárolt játékból kicsikarható élményt, és ehhez minden segítséget szívesen vesz.

A Gamerzhez a „főújságon" kívül jár még két, egyenként negyven oldalas melléklet is (Online Gamerz, Pocket Gamerz). A címükből leszűrhető, hogy az egyik az online, a másik pedig a mobil / handheld játékokkal foglalkozik részletesen. Mivel az újság maga multiplatform (erős PS2 túlsúllyal) a mellékletek is azok: az októberi online mellékletben a Dead or Alive: Ultimate bemutatója és stratégiai útmutatója olvasható, a mobil füzetben pedig egy számomra ismeretlen (gyaníthatóan helyi fejlesztésű) mobiltelkós szerepjátéké.

A Gamerz nem drága újság: nincs ugyan DVD melléklete (minek az, remek DVD-only játékmagazinok kaphatók arrafelé), de így 8000 won-ba, azaz nagyjából 1500 forintba kerül – a két angol lappal ellentétben hazánkban gyakorlatilag beszerezhetetlen.

(Magánvélemény: hányszor, de hányszor volt olyan, hogy egy-egy játékhoz kifejezetten különleges artwork CD-t kaptam, melyen olyan szép képek voltak, hogy egy teljes újságot meg lehetett volna tölteni velük. Tíz címlapra, húsz poszterre is elég lett volna. Ki kellett dobni, nem volt hely, ahol elsüthettük volna... Martin)





Eredetileg a fenti mondat „remek DVD-only magazinok" része vezette volna át a nyájas olvasót a japán Famitsu Wave-ről szóló eszmefuttatáshoz – de itt az oldal alja, kifutottam a korlátul megszabott karakterszámból. Ez van srácok, ha tetszettek a fentiek (és ennek mondjuk hangot is adtok a fórumunkon vagy mailben) folytatni fogjuk.

liquid
liquid@576.hu



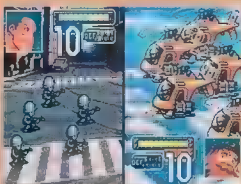


HANDHELD-PIACI KÖRSÉTA

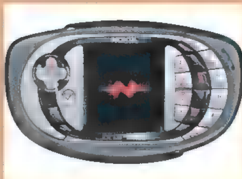
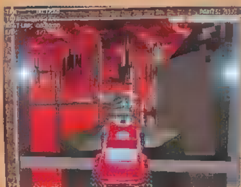
2005 ■ kézi konzolok éve lesz – egy rövid év, mielőtt a következő asztali generáció elhódítaná ■ figyelmet. Ezalatt az egy év alatt kell megtalálniuk új helyüket a világban – és a hardver-fejlesztők mindent megtesznek azért, hogy a Játékos Fiúkon túl más korosztályok érdeklődését és vásárlási kedvét is felkeltsék ■ mobil játékeszközök iránt.

A színpad legnagyobb részét természetesen ■ nagyágyúk foglalják el, a Sony és ■ Nintendo, de mögöttük sem statiszták sorakoznak: a Tiger Telematics Gizmondo-ja vagy Tapwave Zodiac-ja sok mindenben túlmutat az NDS és ■ PSP lehetőségein, a „Valaha Volt Legjobb Handheld" címet oly sokszor megvédő GP32 pedig csendben meghúzódik hátul – a Virgin évente megpróbálkozik az európai bevezetéssel, de az valahogy mindig elakad ■ nagy óceáni kikötőkben. És ez a cím nem véletlen: a GP32 „kézi konzol", ahogyan a PSP már nem csak az. A GameCube, az utolsó igazi konzol elveszti ■ csatát ■ DVD-t lejátszó PlayStation 2 és a médiacenter Xbox ellenében, az NDS és a GP32 is lemarad a 21. század walkmanje mögött.

A hardveres fejlődés szinte hihetetlen. Teljes 3D grafikai gyorsítás, surround hangrendszerek és GPS helymeghatározók kerültek tenyérnyi eszközökbe, alig 3 év alatt – a GP32 2001-es megjelenésétől ■ PSP 2004-es japán debütálásáig. Mindez viszont vajmi kevés a handheldek sikeréhez: az eladásokhoz játékok kellenek, ahogyan ■ GBA példája ■ megmutatta. A 2005-ös mezőnyben, úgy látszik, csak a Sony és ■ Nintendo lesznek elég erősek ahhoz, hogy masszív kínálatot grundoljanak össze a gépeikhez, ■ többiek ■ nagy kiadók kegyeire és irgalmára vannak bízva. Ez alól kivétel csak az N-Gage és a Zodiac lehet: ez utóbbi Palm alapú, azaz fut rajta a sok száz Palm OS-ra fejlesztett kereskedelmi vagy homebrew játék, az N-Gage esetében pedig ■ Nokia nem adja fel: a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetéseként számon tartott Pathway to Glory után most itt a giveaway trónkövetelő Snakes, ami ingyen letölthető az NG honlapjáról, N-Gage Arena bejelentkezés után. És végül a WonderSwan sem véletlen került a felsorolásba: gyengének tűnő felépítése ellenére sikeres kézi konzol egy olyan országban, ahol ■ PlayStation 1 eladások gyakran megelőzik a kurrens generáció egy-egy képviselőjének értékesítési számait.

GAME BOY ADVANCE SP (GBA)	NINTENDO DS (NDS)	PLAYSTATION PORTABLE (PSP)	GAME PARK 32 (GP32)
			
gyártó: Nintendo *kiadás éve:* 2003 (2001) *származás:* Japán	*gyártó:* Nintendo *kiadás éve:* 2004 *származás:* Japán	*gyártó:* Sony *kiadás éve:* 2004 *származás:* Japán	*gyártó:* Game Park *kiadás éve:* 2001 *származás:* Korea
méretek: 8,3 cm hosszú / 8,2 cm széles / 2,4 cm vastag *súly:* 140 gramm	*méretek:* 14,8 cm széles / 8,4 cm hosszú / 2,8 cm vastag (zárt állapotban) *súly:* 270 gramm	*méretek:* 17 cm széles / 7,4 cm hosszú / 2,3 cm vastag *súly:* 260 gramm	*méretek:* 14,7 cm széles / 8,8 cm hosszú / 3,4 cm vastag *súly:* 163 gramm
processzor: 32 bites ARM7 (16MHz) *képernyő:* 240x160 LCD, első megvilágítással *színfelbontás:* 32 ezer szín *hang:* 16 bites sztereó (4 csatorna digitális + MIDI) *memória:* 32 Kbyte belső + 96 Kbyte videó + 256 Kbyte külső RAM *hardveres grafika:* spritekezelés *tároló:* cartridge *wireless:* külön adapterrel *akkumlátor:* beépített, kb. 10 óra világítással és 18 óra nélküle *kompatibilitás:* Game Boy Color és Game Boy *további extrák:* -	*processzor:* ARM7 (33MHz) és ARM9 (67MHz) 32 bites processzorok *képernyő:* felső: 256x192 LCD alsó: 256x192 LCD, érintésérzékeléssel mindkettő háttérvilágítással *színfelbontás:* 260 ezer szín *hang:* sztereó, szoftveres virtual surround *memória:* 4Mb, 565 Kbyte videó memória *hardveres grafika:* spritekezelés *tároló:* memóriakártya + GBA cartridge *wireless:* IEEE 802.11 Wi-Fi *akkumlátor:* beépített, kb. 10 óra *kompatibilitás:* Game Boy Advance, Game Boy Color és Game Boy *további extrák:* beépített mikrofon, PicoChat program	*processzor:* MIPS R4000 processzor, 32 bites mag (333MHz) *képernyő:* 16:9 LCD 480x272 felbontással *színfelbontás:* 16,7 millió szín (24 bites) *hang:* hardveres 7.1, AAC és MP3 kompatibilis *memória:* 32Mb (?), 2Mb videó memória, 2Mb média memória *hardveres grafika:* teljes 3D gyorsítás, 33 millió poligon másodpercenként, tömörített textúrák, hardveres clipping, morphing, bone, tessellation, bezier és b-spline *tároló:* 1,8Gb -os UMD lemez + Sony Memory Stick *wireless:* IEEE 802.11 Wi-Fi, IrDA *akkumlátor:* beépített, kb. 4-10 óra *kompatibilitás:* - *további extrák:* MPEG4 dekóder, USB 2.0, AV ki- és bemenet, analóg irányító	*processzor:* 32 bites Samsung S3C2400X01 (133MHz) (gyakran 166MHz -re túlhajtott) képernyő: 320x240 TFT, kapható hátsó világítású vagy világítás nélküli model is *színfelbontás:* 16 bites (65 ezer szín) *hang:* *memória:* 8Mb (64Mb -ig bővíthető) RAM, 512Kb ROM *hardveres grafika:* - *tároló:* Smart Media Card *wireless:* külön RF modul *akkumlátor:* 2 db AA elem, kb. 12 óra időtartam *kompatibilitás:* - *további extrák:* USB, MP3 lejátszó, ■ 16 bites és korábbi korszakok teljes emulációja
kiadott játékok száma: ezres nagyságrendű *legsikeresebb címek:* Pokémon, Wario Ware, Advance Wars, Kuru Kuru Kururin, Mario és Zelda címek, Castlevania sorozat, Metroid sorozat.	*kiadott játékok száma:* kb. pár tucat *legsikeresebb címek:* Mario 64 DS, Project Rub, WarioWare Touched!, Zoo Keeper	*kiadott játékok száma:* kb. pár tucat *legsikeresebb címek:* Ridge Racers, Lumines, Metal Gear Acid, Ape Escape, Mercury	*kiadott játékok száma:* több tucat kereskedelmi, több száz homebrew *legsikeresebb címek:* Her Knights, Dungeon and Guarder, Tomak, Rally Pop, Princess Maker 2
			

HANDHELD-PIACI KÖRSÉTA

GIZMONDO (KORÁBBAN: GAMETRAC)	ZODIAC	WONDERSWAN CRYSTAL (SWANCRYSTAL)	N-GAGE (N-GAGE QD)
			
gyártó: Tiger Telematics / Gizmondo Europe *kiadás éve:* 2005. március 19. *származás:* USA/UK	*gyártó:* Tapwave *kiadás éve:* 2003/2004 *származás:* USA	*gyártó:* Bandai *kiadás éve:* 2002 *származás:* Japán	*gyártó:* Nokia *kiadás éve:* 2003 *származás:* Finnország
méretek: 13,8 cm széles / 8,2 cm hosszú / 3,2 cm vastag *súly:* 155 gramm	*méretek:* 14,3 cm széles / 7,9 cm hosszú / 1,4 cm vastag *súly:* 182 gramm	*méretek:* 12,7 cm széles / 7,7 cm hosszú / 1,7 cm vastag (aksival: 2,4cm) *súly:* 98 gramm	*méretek:* 13,4 cm széles / 7 cm hosszú / 2 cm vastag *súly:* 135 gramm
processzor: Samsung ARM9 (400Mhz) *képernyő:* 320 x 240 TFT *színfelbontás:* (?) *hang:* sztereó *memória:* 64MB *hardveres grafika:* Nvidia GoForce 3D 4500 VPU, teljes 3D gyorsítás OpenGL-ESM, D3D-Mobile, M3G kompatibilitás *tároló:* MMC/SD kártya *wireless:* bluetooth *akkumlátor:* beépített, 3-12 óra üzem *kompatibilitás:* - *további extrák:* 3 sávos GSM, GPRS, GPS, fényképező, MMS/SMS WAP, MP3, MPEG4, Win CE operációs rendszer, USB	*processzor:* Motorola® i.MX1 ARM9 (200 MHz) *képernyő:* 480 x 320 TFT *színfelbontás:* 16 bites (65 ezer szín) *hang:* sztereó *memória:* Zodiac 1 = 32Mb Zodiac 2 = 128Mb *hardveres grafika:* ATI Imageon W4200, részleges 3D gyorsítás, 8 Mb videó memória *tároló:* MMC/SD kártya *wireless:* bluetooth, IrDA *akkumlátor:* beépített *kompatibilitás:* - *további extrák:* rezgő funkció, USB, SDIO, Palm OS 5.2T operációs rendszer, MP3, MPEG4, analóg irányító	*processzor:* 16 bites V30MZ (3 MHz) *képernyő:* 224x144, megvilágítás nélkül *színfelbontás:* 4096 szín *hang:* sztereó, 4 hardveres csatorna *memória:* 512 Kbyte (?) *hardveres grafika:* spritekezelés *tároló:* cartridge *wireless:* külön IrDA adapter *akkumlátor:* 1 db. AA elem vagy Wonderswan akkumlátor, 15 óra játékidő *kompatibilitás:* Wonderswan Color, Wonderswan *további extrák:* link play, WonderBorg (irányítható robotrovar)	*processzor:* ARM9 (104MHz) *képernyő:* 176 x 208 *színfelbontás:* 4096 szín *hang:* sztereó *memória:* 3.4 Mb *hardveres grafika:* - *tároló:* MMC kártya *wireless:* bluetooth, GSM *akkumlátor:* beépített, kb. 4 óra üzemidő játék alatt *kompatibilitás:* - *további extrák:* 3 sávos GSM telefon, FM rádió (csak az első kiadásban), MP3, RealOne Player, Java, GPRS, USB, Series 60 operációs rendszer
kiadott játékok száma: - *előkészületben:* Stuntcar Extreme, Colors, Ricard Burns Rally, Chicane, Age of Empires, Conflict: Desert Storm, Tron 2.0	*kiadott játékok száma:* pár tucat + a letölthető Palm játékok *legsikeresebb címek:* Madden NFL 2005, AcidSolitaire, Duke Nukem Mobile, Fish Tycoon, Warfare Incorporated	*kiadott játékok száma:* több száz *legsikeresebb címek:* Final Fantasy sorozat, Guilty Gear Petit, Digimon sorozat, Gundam játékok	*kiadott játékok száma:* kb. pár tucat *legsikeresebb címek:* Pathway to Glory, Pocket Kingdoms, KoF Extreme, Ashen, Super Monkey Ball, Sonic N
			

WANNABE-K

A piac bővülése sok gyártót indít handheld megtervezésére. Egy ilyen gép megtervezése és összerakása viszonylag alacsony költségek mellett megoldható – nincs szükség high-end alkatrészekre és ■ játékok fejlesztési költsége is ■ földön marad. Az alábbi tervezett kézi konzolok vannak napirenden.

FREEON



Az NSIG GBA és ■ GP32 közzé pozícionált ARM7 processzoros gépe álló képernyővel, bluetooth + USB csatlakozási felülettel és flash memóriakártyákkal. A 2003-as E3-on került bemutatásra karácsonyi kiadási tervekkel. Semmi információ azóta.

RED JADE

Az Ericsson cég N-Gage konkurense, ■ Sony akvizíció után jegelve. A 64 bites processzor és a 3D gyorsítás varázsolt volna PlayStation 1 színvonalú 3D grafikát a 65 ezer színes TFT kijelzőre. Bluetooth és játékletöltés – együtt haltak el ■ projekttel.

MOMA



A PC-s körökben ismert Via cég handheld koncepcióterve ■ 2004-es E3 idejéből. 533 Mhz CPU, 20 GB HDD, 128 MB memória, 802.11b WiFi, 640x480-es kijelző, rajta OpenGL, mellette EAX hang: hihetetlen erő egy hihetetlenül bénára sikerült műanyagdarabban.

THE ROGUE



Tablet PC beépített kontrollerrel, track ball-lal, ■ giga RAM-mal és egy hatalmas képernyővel. Elsődleges célja ■ PC-s játékok futtatása.

B'NGO



Egy újabb aspiráns ■ 2003-as E3-ról, mögötte ■ Novel és ■ TTPCom nevével. Funkcionalitásában az N-Gage-re hajaz (ez is telefon), de annak hibái nélkül. 176*220 pixeles, 16 bites kijelző, MPEG4, MP3, midi és 3D hangok, ■ mega RAM és MMC kártyahely.



BIG IN JAPAN...
...HELYETT...
...ANTARU IN JAPAN

NDS & PSP POZITÍV ÉS NEGATÍV INTERNET KRITIKÁK JAPÁNBÓL

Mi a jó abban, ha az ember beszél japánul? Hosszú lenne felsorolni, de az mindenestre feltétlenül jó, hogy így hozzáférhetővé válnak azok az infók, amik a japán nyelvű internetes oldalakon vannak. Manapság már nálunk is dúl a blogok, internetes naplók írásának mániája, s bizonyos szinten már én is rabjává váltam ennek a dolognak, sokkal, de sokkal élvezetesebb így, képekkel és linkekkel fűszerezve naplót írni, mint csak úgy egyszerűen papírra.

Mások blogjainak olvasása már kicsit körülményesebb, mert sokan nem tudják hol van ■ határ a még érdeklődést felkeltő, és a már unalomba fulladó leírások között. Időnként azért bele-beleolvasok egybe-kettőbe ■ barátaim netes naplóin kívül is, így keveredtem el olyan japán videojátékosok blogjára, melyen többek között az NDS-szel, PSP-vel kapcsolatos tapasztalataikról írnak. A japán fiatalokra jellemző, hogy


PSP gombocskák


Díszes NDS


Pitcothat


Az a bizonyos PSP kép a felirattal


...olyan szép a lány keze...

előszeretettel gyártanak homepage-eket, melyekre legtöbbször kedvenc anime, illetve játékszereplőikről készített rajzaikat, képregényeiket, novelláikat vagy csak egyszerűen ■ játékokkal kapcsolatos véleményeiket pakolják ki.

Az előző számban olvashattatok egy jó kis bemutatót Liquidtől, amiben én minden kérdésemre megtaláltam ■ választ a Nintendo duálképernyős masinájával kapcsolatban, kivéve egyet, ami leginkább felkeltette az érdeklődésemet... Ez a pictochat kérdése volt, hogy mégis milyen is az? Persze Liquinek elég nehéz lett volna kipróbálni ezt egyedül, egy géppel, de szerencsére ■ japán oldalakon már olvashatunk erről és a géppel kapcsolatos egyéb tapasztalatokról is. Az oldal, amelyen kikötöttem igényes és rendezett, nem egy szemellenzős fiatal felindultságából írt marhaságai vannak rajta, mellesleg ■ profi rajzok és fanartok teljesen meggyőztek arról, hogy alapos ember munkájáról van szó. A géppel kapcsolatos tapasztalatain belül leginkább a már fent is említett pictochat van kiemelve. Arról ír, hogy:

„*A Nintendo egy dologban talán most mégis forradalmit alkotott! A pictochatnek köszönhetően ■ DS ugyanis futótűzként kezdett el terjedni, de nem is annyira ■ gyerekek körében, hanem inkább a felnőttek között! A munkahelyeken ugyanis a kis DS simán veszi az irodaépületek egy szinttel feljebb és lejjebb lévő emeletein dolgozók adását! Beindult a rajzos üzengetés, képekkel hatványozottan élvezetesebbé válik a chat, ami nem is olyan feltűnő egy ilyen kis ezüst dobozkával az íróasztal mögött! Csak ■ főnök észre ne vegye, ugye... Természetesen ahogy az várható is volt, a téma a legtöbb esetben abba az irányba indul el, amerre szokott: kaki, kuki, nuni. Írva és rajzolva, mindez teljesen ingyen és ■ stylus-nak köszönhetően gyorsan és egyszerűen! Most képzeljétek el, hogy mit lehet művelni az iskolában, de még inkább nagy egyetemi előadótermekben az unalmas órák alatt!*"

Bizony, ebből még forradalom is lehet! ;) Ha nem terjed el nálunk kellő mértékben, akkor sajnos pont ettől, az egyik legkellemesebb funkciójától leszünk megfosztva, mert egyedül pictochatelni teljesen, suli után szemtől-szembe találkozva a többi NDS-es haverral meg felesleges, már nem az igazi. Negatívumként szinte csak azt hozza fel, hogy rossz fogni ■ gépet, mellesleg nem is valami szép, ezért szépen kidekorálta matricákkal. Ejt néhány szót a PSP-ről is az oldal tulajdonosa. Érezteti, hogy *Japánban a két gép egyelőre egyáltalán nem tűnik riválisnak, inkább merőben eltérőnek.* Ugyanerről ír egy másik játékos is az NDS-nek és PSP-nek szentelt internetes naplójában: A *PSP megjelenésekor a sorban várakozók között sokan voltak, akik NDS-szel múlatták az időt.* A Sony handheldjét viszont erős támadások érik, ezeken az oldalakon. Objektív kritika olvasható a gépekről, de míg az NDS-nél egyszerűen a kézbentartással és külalakkal van gond, addig a gyönyörű és bikaerős PSP-vel akadtak némi problémák a Négyzet és R gombok nyomogatása közben. Aggódik az író, hogy *az analóg joy hamar tönkre fog menni és nagyon látszanak az ujjlenyomatok is rajta. És igen, ha az ember nagyon akarja, akkor ki tudja lőni az UMD-t! Tanács: függőlegesen tartva vegyük ki a lemezt.* Egyéb csalódásként annyit hoz fel, hogy a *töltési idő túl hosszú.* A **Lumines**-szel játszott, de *a játék elindulásáig 10 mpercet kellett várjon és olyan is volt, hogy játék közben simán 5 másodperceket töltött a kicsike. Mindezt tetézi az, hogy időnként töltési hiba jelentkezik, rettenetes csikorgó hanggal és ahogy már a vásárlás előtt is sejtette: ha mozgatjuk a gépet akkor nagy valószínűséggel elő is fordul ez! Lehet, hogy mozgó járművön már nem lesz az igazi?* Csalás, ámítás vagy valóság? Nem tudom, de az biztos, hogy nem teljesen népszerű az új PSP annak ellenére, hogy iszonyat jó formái vannak!

Azt hiszem ez ■ handheld meccs még nem futott le teljesen. Minap Norby, az 576 online egyik szerkesztője lepett meg egy kis japán házi videóval, amin 3-4 négy srác kivégez egy PSP-t. Megtapossák, földhöz vágják, átmennek rajta egy Mazda RX-8-assal, el- és agyonütik baseballütővel. Csak néztem, mint a moziban! Ilyen pazarlást... Természetesen ezek csak kiragadott érdekességek. A legtöbb helyen arról írnak, hogy milyen jó is a **Wario** vagy a **Ridge Racers**, de még kevés a játék. Azért akad még némi finomság a japán neten a PSP-NDS versennyel kapcsolatban! Az általánosan gyerekesnek titulált Nintendóval szemben ugyanis a PSP-t ma már teljesen a felnőttek handheldjének tartják. Nem gyerekjáték! Ez persze vicc, de gyakran le van írva japán fórumokon.

Volt ugyanis némi botrányocska egy PSP-screenshottal. A játék a **Docodemo Issho** folytatása, ami annakidején még PS-re jelent meg és ha jól tudom, a géphez kiegészítőnek a saját mobilját használhatta az ember. A PSP verzió screenshotjával az volt a baj, hogy az egyik sarokban, a teherautó oldalán obszcén-vicces felirat olvasható. Vagy a kis helyen scrollozódó mondat eleje-vége nem látszik, és így véletlenül és elég balszerencsésen a mondattöredék egy női nemi szervvel kezdődő és ingatlanban végződő új szót alkotott – vagy azt hiszem, hogy inkább volt egy félregépelés a játék fejlesztése közben. Erre ráharapott a közönség, a netes fórumokon sokáig csak azon röhögtek, hogy a Sony képes volt nem észrevenni egy ilyen dolgot és berakni a hivatalos screenshotok közé! Tonnaszámra gyártották ■ kis képeket, amin **Toro**, a játék főszereplője megy a teherautóval! Na emiatt mondják azt, hogy ■ PSP tényleg felnőtteknek szánt hardver! :D Természetesen ■ Sony már szinte minden oldalt törölt, ahol a kép megjelent, de azért még sikerült megtalálnom!

Én már csak azt várom, hogy a gép végre itt az újságnál is le legyen tesztelve, végső következtetést ti is csak abból vonjatok majd le!

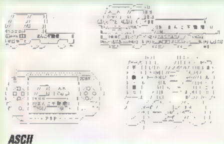
MOBILE SUIT GUNDAM ANIME (1978-2005 ÉS TOVÁBB, AMÍG VILÁG A VILÁG)

Gundam. A név mely a legtöbb embernek ismerősen cseng, mégsem tudja biztosan hová tenni, még akkor sem, ha beugrik neki, hogy valami japán robotos agyasság... Egy anime, mely lavinát indított el Japán-

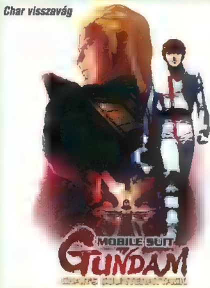

A Gundam 0083 csapata


Amuro és a Vörös Üstökös


The 8th MS Team



ASCII



Char visszavág

ban, s filmek hadát, modellek / játékfigurák seregét és videojátékok armadáját zúdította a keleti ország lakóira. Az első Gundam, ha információim nem csalnak 1978-ban került bemutatásra a japán tévében és még ma sem ért véget a történet. Én abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy pár éve, egy akkor még itt élő japán barátomtól kaptam jó néhány videokazettát és sikerült személyesen kapcsolatba kerülnöm a Gundam-őrülettel. Amikor rákérdeztem nála, hogy ő látta-e az összes epizódot csak ■ fejét rázta. A Gundamnak ugyanis annyi része jelent már meg, hogy észben tartani is nagy mutatvány lenne, nemhogy végignézni! A teljes gyűjtemény beszerzéséhez meg talán előbb bankot kellene robbantani mondjuk Las Vegasban, mert csillagászati lenne a kiadandó összeg! Tévésorozatok és egész estés filmek tömkelegéről van szó, melyek nem véletlenül népszerűek ma is.

Amit érdemes tudni a Gundam-verzumról, mielőtt bárki is belevetné magát a témába: a Gundam egy jövőben játszódó hatalmas háború története, melynek egy-egy szeletét mutatják be a filmek. A cím a központi figura, vagyis a pilóta által irányítható csúcsszuper robot után kapta ■ nevét. Van néhány rész, melyben az első, eredeti film szereplői tűnnek fel újra és újra, de a sorozatok mind-mind különálló egészek, más időben, más szereplőkkel játszódnak. Csak a világ és a háború ugyanaz. Az egyik oldalon találjuk a Szövetséges Erőket, akik ■ Földön és hatalmas űrkolóniákon élnek. A másikon áll Zeon, a szakadár kolóniák összefogott ereje, ők természetesen ki akarják terjeszteni hatalmukat a Szövetség területeire. Eleinte egyértelmű a jó és rossz szembenállása, de ahogy teltek az évek, a rajzfilmben elkezdték bemutatni azt, hogy ■ másik oldalon is emberek vannak, a zeoniak között sem mindenki gonosz, s bár a háború vég nélkül folyik, tulajdonképpen értelmetlen. Számomra az eddig látott részek és sorozatok alapján ez volt a fő mondanivaló, amit igazán ízletesen, könnyen fogyaszthatóan tálalnak a készítők. Hogyan is? Természetesen akcióval és robotokkal. A film főszereplői valójában ők, nem az emberek. Minden részben van valamilyen új Gundam prototípus, illetve ott vannak a zeoni Zackek, a szintén emberi pilóta által irányított félelmetes, „egyszemű" robotok. Természetesen ■ megrajzolt technika hihetetlenül részletes, és a filmekben előkerülő technikai infók, bütykölések után az ember szinte elhiszi, hogy ilyen robotok akár létezhetnének is.

Ez a magas minőség persze el is várható a leghíresebb robotos rajzfilmtől. A realitásérzést elősegíti az is, hogy teljes történelmet írtak a sztorihoz és az, hogy ezek ■ filmek komolyak. Ha lelőnek valakit, az meghal. Nem egyszerűen felrobban és már lép is tovább a történet, rendkívül jól éreztetik az emberrel, hogy a háború nem játék, minden emberéletért kár.

A Gundam-verzum két leghíresebb alakja, akiket feltétlenül ismerni kell: **Amuro Ray**, a fiatal srác, aki az első Gundam hősies pilótája lett, illetve a **Char Aznable**, ■ **Vörös Üstökös** kódnevű félelmetes technikájú zeoni harcos, aki bár végül alulmaradt Amuro-val szemben, de a lánynézők szívét lazán elorozta előle. Ha valaki szeretné megismerni a sorozatot, annak nem az első részt ajánlanám, hanem azt, hogy kezdje a a **Gundam 0080**-nal. Ehhez a részhez nem kell ismerni a Gundam-történelmet, de tökéletesen megfelel arra, hogy megismerkedjünk kicsit a szembenálló felekkel.

BATSUGEEMU – BÜNTETŐJÁTÉK SZABADIDŐ

Most egy játékot ajánlok, amelyhez nem kell semmit sem megvenni és nyugodtan játszhatja együtt Xbox-os a PS2 vagy GC fanokkal. A japán fiatalok gyakran csinálnak vacsorázós, beszélgetős partikat étteremben vagy a társaság egy tagjának otthonában. Ha ■ buli leülne kicsit, akkor viszont rendre előkerül a **batsugeemu** (bacugému), vagyis büntetőjáték, hogy oldódjon a hangulat! A játék kezdetekor mindenki kitalál egy vicces büntetést, egy feladatot, amit a vesztes végre kell hajtson. Ezeket felírják papírra, összehajtják és bedobják egy kalapba. Innen indul a játék maga, ami lehet bármi, a lényeg, hogy sokan játszhassák egyszerre és kiesős rendszerű legyen. Az esetek zömében ez valami kártyajáték, s aki utoljára bennmarad az veszít és húznia kell a kalapból egy büntetést! Nos, itt jön be a japános fordulat. Egyik oldalról úgy, hogy valami elképesztő baromságokat tudnak kitalálni, másik oldalról meg úgy, hogy ugye alig van olyan japán, akinél ne lenne fényképezőgép, vagy kamera. A vicces, kellemetlen helyzetek megörökítésre kerülnek, így nő a tét, mindenki kerülni akarja a bukást, de annál inkább akar nyerni!

Vegyünk szemügyre egy pár tipikus japán büntetést! Alapvető feladat: a vesztesnek innia kell! Ezt nem kell feltétlenül alkohollal végezni, a társaság közösen is kotyvaszthat valami gusztustalan koktélocskát. Gyakran előfordul még a különböző kompromittáló pózokban, illetve röhejes parókákban vagy sminkelés utáni fényképek készítése a hétköznapibb büntetések között. Nem ritka az sem, hogy a híres japán rajzfilm és mangafigura, **Kinnikuman** (Izomember) jelét kell a homlokra festeni és egész este úgy maradni. Az emberi elme elképesztő hülyeségekre képes magában is, de Japánban erre bőven rásegítenek a különböző partikellékek árusításával! Lehet kapni a boltokban mindenféle vicces parókákat, trutymó kinézetű italokat, jelmezeket, bármit. Az egyik legviccesebb az volt, amikor láttam egy piros „szupermengatyát", vagyis nadrágon felül hordható alsónadrágot, amibe egy léggömb volt beépítve két hosszú cső kivezetéssel. Ezen a két csövön fújhatja fel két játékos a léggömböt, addig amíg az ki nem durran! El tudjátok képzelni milyen arcot vág valaki, akinek egy már-már kipukkanó léggömb van a nadrágjában? :D Még akkor is, ha tudja, hogy igazából nem fog fájni farmeron keresztül. Szinte minden batsugeemu alkalmával előjön büntetésként a japán specialitás, az **oshirimoji** (osirimodzsi), vagyis fenékírás is. Ehhez nem kell semmi, de annál röhejesebb tud lenni! A vesztesnek ki kell állni a nyertesek elé háttal, enyhén bepucsítani, és mintha a feneke lenne az íróeszköz, szépen le kell írnia a nevét betűről-betűre! Kicsit perverznek hangzik, de nem az, nem meztelenül megy ez az ilyen normál bulikban. A lányok gyakran elszégyellik magukat persze, ez is nevetésre ad okot, de amikor egy kifejezetten idétlen csípőmozgással megáldott fiú próbálkozik, akkor is rendre lefordulnak a nézők a székről! Hangsúlyozom ez ■ játék akkor jó, ha buli van otthon és legalább 4-5 személy játssza!

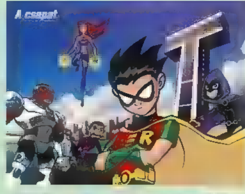
TINI TITÁNOK (TEEN TITANS) AMERIKAI ANIMÁCIÓS FILM IGAZSÁG – HŐSIESSÉG – PIZZA – VIDEOJÁTÉK

Na, ezért ■ rajzfilmért senkinek sem kell nagy összegeket kicsengetni vagy neten berendelni külföldről, hiszen a Cartoon Network mindennap játssza, reggel 7 óra körül. Kik a Tini Titánok? A Teen Titans egy régi képregény sorozat, amit a Pókember, X-MEN, stb. kiadójának, a **Marvel**nek az egyetlen igazi riválisa, a **DC** adott ki. A DC futtatja a képregényhősök másik nagy családját, a Batmant, Supermant, és igen, ■ Titánokat is. Magyarországon összesen kétszer találkozhatott velük az ember eddig, de erre csak az idősebek emlékezhetnek közületek. Egyszer vendégszerepeltek a Superman képregényben, ■ másik alkalommal pedig ■ híres crossoverben, az „X-MEN a Tini Titánok ellen"-ben. (Ez utóbbi egy rendkívül igényes történet, a képregény rajongók mindenképp szerezzék be valahonnan!)

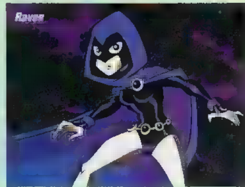
Most azonban újból találkozhatunk velük rajzfilmváltozatban. De miért is válogattam be ide ■ sok japán dolog közé ezt is? Két oka van: 1. A sorozat rendezője, a karakterek újratervezője, **Glen Murakami** legalább félig japán, és a világon először sikerült neki anime elemeket átemelni, sikeressé tenni egy amerikai rajzfilmben. 2. Töredelmesen bevallom: rákattantam. Annyira magával ragadó a sorozat,



hogy napközben sokszor azon veszem észre magam, hogy a főcímdalt dúdolgatom és egyszer már a vállalati buszt is lekéstem miatta reggel! Nyugalom, beértem időben taxival, ami kicsit drága volt, de ezekért a poénokért megérte! A TT ugyanis nem az egyszerű „megmentjükazeseteketaszupergonoszoktól" formula, ez egy briliáns humorral tűzdelt show! Rendkívül nagy hangsúlyt fektettek benne a karakterek egyedivé tételére, illetve arra, hogy könnyen megszerethetők legyenek. Elhagyták a sok maszlagot a titkos személyiségekkel és háttértörténetekkel, az akció, a humor és az érzelmek dominálnak, így bármikor tökéletesen alkalmas 20 percnyi önfeledt szórakozásra. A megjelenítés el-



A csapat



Raven

rugaszkodik a szokásos realisztikus ábrázolástól és rengeteg anime effekttel van fűszerezve. Mellesleg a főcímdalt az arrafelé népszerű japán duó, a **Puffy AmiYumi** énekli! A sikerhez az kell, hogy a szereplők igazi karakterek legyenek, vegyük is szemügyre őket!

Robin. A csapat vezetője és agya. Ő az egyetlen akinek nincs semmiféle szuperereje, de ő a legvagányabb is a csapatban. A küzdősportok mestere és kombinált övéből rengeteg trükkös fegyvert elő tud szedni, akárcsak mestere: Batman. Tipikus Robin pillanat: Bruce Lee-t utánozva kézfejével inti magához ellenfelét.

Kiborg. Félig ember félig robot srác, hatalmas szívvel és még hatalmasabb erővel. Beépített szenzorok, sugárágyú, kilőhető kar. Tipikus Kiborg pillanat: Robinnal vagy Gézengúzzal nyomatja a videojátékokat a Titántorony hatalmas képernyőjén.

Gézengúz. A zöld srác, ■ csapat mókamestere. Különleges képessége, hogy bármilyen állattá át tud változni és bármikor meg tudja nevettetni az embereket. Tőle láthat az ember igazán kacifántos dolgokat, mint az „Itt a süti hol a süti?" mutatványt. Egyszer bekapott egy kekszet, amit bálna formában kispriccelt a fején lévő nyíláson, majd elefánttá változva beszippantotta az orrával és végül ember alakban kiköpte. :D Gézengúz vegetáriánus. Számára a húsevés egyenlő lenne ■ kannibalizmussal.

Csillagfény. A lány, aki egy másik bolygóról származik, s annak köszönhetően, hogy nem ismeri a földi szokásokat, kicsit naivan áll a dolgokhoz. Ez rengeteg okot adhat a nevetésre! Egyébként ő az, aki ha csak lehet kerüli a harcot, mert nem akar senkinek sem ártani, annak ellenére, hogy nagy nagy erejű plazmát tud lőni kezeiből és szeméből is. Tipikus Csillagfény jelenet: szívószállal issza a mustárt mosolyogva és azt kérdezi, hogy mi a neve ennek a fenséges sárgászöld italnak… :D

Raven. A végére hagytam személyes kedvencemet, a mindig hűvös és kimért Ravent. Hatalmas varázserővel rendelkező lány, akinek kordában kell tartania saját érzelmeit, nehogy kárt tegyen másokban vagy esetleg elpusztítsa ■ világot. Szinte sosem nevet és ő az aki ellensúlyozza ■ többiek oltári nagy baromságait.

Imádnivaló karakterek! Ha éppen nem bűnüldöznek, akkor vagy bulizinak vagy videojátékozás közben zabálják a pizzát. Ne mondd, hogy ez távol áll tőled! Ennyi infó talán elég is ahhoz, hogy tegyetek egy próbát ■ sorozattal! Én már kb. húsz részen vagyok túl, és eddig még nem csalódtam egyszer sem! A videojáték-adaptáció jogát már megvette egy fejlesztőcsapat, hátha most az egyszer valakinek sikerül jót alkotni! Az alapanyag megvan hozzá.

Antaru

antaru@neuromancer.hu

(A POFONOKAT MA ICE DEDI ÉS CSIPI OSZTOGATJA)

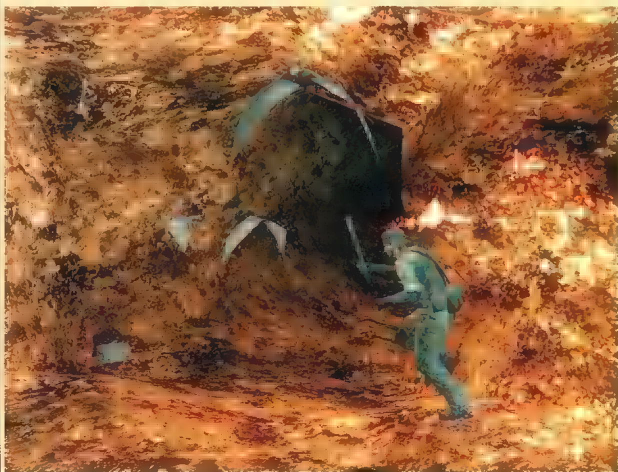


„SZAKÉRTŐI" VÉLMÉNYEK ...AVAGY EGY VÉLETLENÜL ELKAPOTT BESZÉLGETÉS

...de azt nem hagyhatjuk figyelmen kívül Dedi, hogy hiába dolgoznak a Nintendónál japánban hithű szamurájok, hithű szamurájoknak, az itt Közép Európa, Magyarország, közép-európai, magyarországi igényekkel. Tedd a szívedre ■ kezed: itt nálunk senkit nem fog meghatni egy Dual Screen, és senki nem fog hasra esni egy érintőképernyőtől. A Bokszos Pityu nem kutyákat akar simogatni, a Kukás Jani meg nem Yoshi-val akar köveket fújogatni. Itt nálunk mindenki Gran Turismo 4-et, Tekken 5-t, vagy handheld Killzone-t akar, lehetőleg megbuherált PSP-n, a netről leszipkázott .iso fájlokból, memory stickre kimásolt warez változatban. Az emberek a vonaton, ■ metrón zenét akarnak majd a hallgatni és filmeket akarnak bámulni. És ha már a témánál vagyunk: köztudott és mindenki tisztában van vele, hogy a Gamecube is megokosítható, van már írható mini-DVD. De mégsem érdekel senkit, mert Magyarországon egész egyszerűen nincs már ázsiója a Nintendónak.
Ha hithű szamurájoknak akarnak dolgozni, maradjanak az ország határain belül: a franciák sem nyomják erőszakosan a képünkbe a csigapörköltet, nem nyitnak művészien elkészített békasülteket árusító étteremláncokat, és nem adnak ki „A meztelen csiga 666-féle elkészítési módja" című gasztronómiai olvasmányt sem. Lehet tennie a Nintendónak az egész világra: csak akkor ne csodálkozzanak rajta, ha a világ is tesz rájuk. Ezzel csak arra akarok kilyukadni, hogy rossz irányban haladnak, és nagyot csalódtam ■ Nintendóban, abban ■ cégben, akihez évekig elköteleztem magam (és nem én egyedül), hogy a te szavaiddal éljek pálcát törtem mellettük, és amely cég ezzel a vérszegény játékkínálatot felsorakoztató Gamecube-bal hálálta meg a hűség(em)et. Pedig titkon legbelül egy erőtől, energiától duzzadó Nintendo után vágyódom, akiknél tobzódom a minőségi FPS-ekben, akiknél válogathatok ■ jobbnál jobb stratégiai játékok között, ahol elvarázsolnak a fantasztikus RPG-ikkel, és szemezgethetek végre kiemelkedő autós vagy verekedős játékok közül. De ezek egyelőre vágyálmok csak.

...pontosan, Csipi májsztró, és szomorú, de a Nintendónak fel kéne már fognia, hogy a dicső 16 bites idők elmúltak. Felgyorsult világunkban nincs helye az „egyféle étrendnek", a SONY '95-ben úgy berúg■ az ajtót a konzolpiacon, hogy mind a mai napig érezzük az eredményét. Legalább ő figyelembe veszi - természetesen nem pusztán szeretetből :) –, mik azok az igények, amelyekkel tarolni lehet szélesebb körben.
Várható volt, hogy nem csak „nagyképernyőben"gondolkodik, hanem ki szeretné, és ki is fogja venni a kezekből az eddig koptatott handheldeket, és ad egy nagy pacsit a PSP-vel a gémereknek, ezzel együtt egy bazinagy jobbhorgot a konkurenciának. Be kell látnunk, ■ nagy „N" már rég nem több, mint „rajongói klubtömörítő szervezet és tuning cég", és mint ilyen nem tudja felvenni már a harcot a bokáját két oldalról „lepislantó" konkurenciával. Erre mondják azt, hogy *ember-embernek farkasa*!
Biztosan láttad már valamelyik lapban azt ■ hirdetést, amelynek a szlogenje így szól: Ne kockáztass, kockázz! Hát, mit mondjak, én halálra röhögtem magam ezen, mert mint kiderült, egy nagyon régi közös cimboránk kizárólag Nintendóval foglalkozó hirdetéséről van szó. Most őszintén – szerintem jelenleg inkább az a kockázat, ha Magyarországon ezt ■ konzolt tartjuk a tévénk alatt, mint elsődleges játékgépet, hiszen, már rég nem nekünk, európai szemléletű játékosoknak szólnak és készülnek (egy-két ritka kivétellel) ezek ■ fejlesztések.

...ebben is igazat adok neked Dedi, és valóban, tényleg két oldalról pislantják le a Nintendót: a játékosok oldaláról és a cégek oldaláról! A meglátásom szerint Magyarországon három okból vásárolnak az emberek GC-t.
Az első, elég szűkös réteg a hardcore gémerek. És itt most nem kifejezetten a dellás műmájerekről beszélek, akinek az összes gép ott figyel ■ TV előtt, de életében egy gámát nem nyomott még végig. Hanem a valódi hardcore gamerekről (mi is ilyenek vagyunk ám Dezsinnya ;), akik tök mindegy mennyiből élnek, mert ha úgy érzik, megéri neki az az évenkénti 1-2 kuriózum játék; akkor kerül, amiben kerül (egynapi fizetés – vagy háromhavi spórolás után), de meg fogja venni ■ Cube-ot. Ők valószínűleg NDS-re is befizetnek. A második réteg nem magának vette a Kockát: anyukától, apukától, nagymamitól kapta karácsonyra, félévi bizonyítványáért. Náluk az ár volt a döntő, mert mint tudjuk, a három konzol közül még mindig a Kocka a legolcsóbb alternatíva. A harmadik réteg a jellemtelen, laikus, saját hasznukat kergető kereskedők által megvezetett emberek, ők azok, akik tanácstalanságukban rossz emberekhez fordultak (vagy nem olvassák a zseniális magazinunkat :), és félrevezették őket. Ők idővel vagy teljesen leszoknak a konzolozásról, vagy felnyílik a szemük és lecserélik ■ gépüket, esetleg vesznek mellé egy újat. Lehet persze ■ GC-vel foglalkozni / erőlködni, és kell is, de el kell ismerni, be kell látni, fel kell fogni, hogy a komolyan nagy névből egy leghátul kullogó, harmadrendű konzollá degradálódott, vegetáló, hétvégi bolhapiacokon árusított gép lett. És ez sajnos odáig fajult, hogy a fejlesztő cégek sem veszik igazán komolyan, jó példa erre a mostani számban tesztel UEFA: ég és föld ■ különbség a PS2-es, az X-es és a GC verzió között, és nem a Nintendo-s verzió felé dől a mérleg nyelve! Vagy vegyük ■ Capcom példáját: az egyik legostobább és átgondolatlanabb üzleti lépés volt, amikor levajazták a Resident sorozat újrakiadását, és az új részek exkluzivitását a Nintendo felé. A zseniálisan felújított Resident 1 is hatalmas bukás lett eladási szempontból, és ez nem a Capcom hibája volt, hanem egyértelműen a Nintendóé: akik képtelen voltak meggyőzni a vásárlókat (nagy szerepe volt ennek a szintén mostoha sorsa jutott N64 utánérzésnek, és a Sony erőszakos mindenkit és mindet felzabáló, maga alá gyűrő üzletpolitikájának is), hogy érdemes Kockát venni. Kevés eladott gépre pedig kevés játékot lehet csak értékesíteni.
A Cube nálam akkor bukott meg igazán, amikor piacra dobták a Resident 2-őt, ami szintén nem ■ Capcom hibája. Egyszerűen felmérték a piaci helyzetet és kikalkulálták: a felújítási munkálatokba feccölt idő, energia, és főleg pénz talán sosem térült volna meg. És a pénz Nagy Úr, elég, ha megnézzük mi történt Shinji Mikami-val (gyengébbek kedvéért: ő az ■ zseni, aki az egész Resident szériát elindította az útjára), amikor egy meggondolatlan nyilatkozatában utalást tett arra, hogy előbb vágja le a szerszámát, mintsem, hogy ■ Resi 4-et átírják PS2-re. Ennek aztán meg is lett az eredménye: az embert, aki az egész Resident Evilt megszülte, megformálta, kiagyalta, megalkotta, stílust teremtve ezze,: eltávolították a posztjáról és áthelyezték a sakktáblán! A Capcom pedig próbál menekülni a Nintendótól! És hogy tovább gördítsem a gondolatsort: a Nintendo csak azért van/volt vezető pozícióban handheld téren, mert nem volt igazán komoly vetélytár-



sa. A Sony a PSP-vel simán leradírozza a palettáról, és nem azzal, hogy az agyunkba sulykolják ■ PSP-t, hanem azzal, hogy elkápráztatnak majd minket a játékokkal. Aztán majd kapkodhatnak a Nintendónál, adhatnak ki évente újradizájnolt Gameboy-t, és fejleszthetnek minden évben egy – CSAK grafikájában megújuló – Zeldát, Metroidot, Mario Kartot, végül a SEGA sorsára fognak jutni. Akkor ■ nagy N gép hiányában vagy a saját szamurájkardjába dől roninként, vagy fülét-farkát behúzva odasunnyog ■ Sony-hoz, hátha kiadathatja az új Mario játékát PS3-ra.

A nagy PSP vs NDS handheld háború pedig aznap eldől, amikor PSP-re kiadják az első GTA játékot, ezt így hidd el nekem. Mert a metrón, az utcán, a suliban ■ srácok nem a játszhatatlan Metroidról beszélnek, hanem arról, hogy ki milyen verdát lopott a San Andreasban, és hogy milyen fukszokat aggatott a szanaszét gyúrt figurájára. Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy ne szeressük a Nintendót, mert aki akarja, szeresse, szíve joga, hogy odalegyen érte, nálam is „idebent" van, csak nehogy már bedumálja nekem akárki is, hogy ■ GameCube a jó választás, meg a GameCube a játékosok választása, ahogy magát reklámozza ■ Nintendo, a négy és fél kiemelkedően jó játékával. Na jó, ennyit a Nintendóról, Dedi mesélj nekem inkább ■ Halo 2-ről, mi van a nagy linkpartikkal mostanában?



...hát arról nem lesz nehéz, hiszen te tudod ■ legjobban, hogy a mai napig szerelmes vagyok az első részbe, és még mindig ezt linkeljük a legtöbbet négyesben.

A gerjedés 2003-nyarán indult be, mikor megkaptam a Halo-2 demonstrációs lemezét. Nyolc perc, szem- és fülszaggató agyonkarmolásával maradandó nyomokat hagyott bennem, el sem tudtam képzelni, mit fogunk majd művelni ezzel az új részel ■ haverokkal. Naponta meglátogattam a Bungie honlapját, hogy minden egyes hírmorzsáról első kézből értesülhessek. A megjelenésig végig arra gondoltam, hogy mennyire maximalista ez ■ fejlesztőgárda, és mennyi mindent fog bele pakolni ■ végleges verzióba a látottak alapján. Teljesen naivan kezeltem ■ késéssel kapcsolatos információkat, azt gondoltam: a legfinomabb gyümölcsnek is be kell érnie. Akkor... most már egyértelmű, mi is volt ennek az igazi oka. A szándék megvolt és persze ■ háttér is, de megmondom a frankót, mintha nem ugyanaz a kézilány dolgozott volna ■ Halo 2 konyháján ■ szakácsok keze alá, mint a Halo-nál. Lelombozott teljesen, immel-ámmal játszottam végig, egyszer (!!), nem hogy többször. A linkelésről meg annyit hogy még mindig a Prisoner-pálya nálunk a sztár, rakétavetővel, ötvenes meccseket nyomunk négyesben vagy hatosban, vagyis HALO 1 RULEZ!

Persze ezzel párhuzamosan ott vágtatott velem a „Telivér csődőr" is, az MGS3 – egy igen jó példa arra, hogy miként kell összehegeszteni egy Oscar-díjas folytatást. Megkockáztatom, hogy az MGS3 trailerei a már teljesen kész játék (!) kiragadott (és nagyon sok szemszögből feldolgozott) jeleneteiből készültek. 15, akár 25 perces in-game bemutatók arról, hogy ezerféle katonai göncbe rejtőzködhetünk, vagy hogy hányféle kígyót-vadállatot zabálhatunk fel teli szájjal. Ilyen és ehhez hasonló, betyár módon kivitelezett, a nagy átlag számára képtelen és teljesen feltáratlan lehetőségeket szimulálnak egyszerre. Vagyis, ■ főétel már rég kész volt a Konami konyháján, ők már csak ■ körettel szöszöltek csak. (Nem úgy, mint a fentebb említett fejlesztőbanda, akik ■ vérprofi 8 perces szimfónia után, többszöri késéssel kiadtak egy színtelen-szagtalan tákolmányt. Ennél már az is jobb lett volna, ha Bungie-ék hagyják az egész innovációs rizsát, és csinálnak egy-két új pályát, és teleszórták volna botokkal ■ multiplayer részt, vagy a beígért kooperatív linket. Persze, mint mindig, ennél ■ projektnél is szétígérték az arcunkat, mindenféle okosságokkal, és tessék, az eredmény önmagáért beszél.)

Ezek az MGS3 előzetesek Kojima egyfajta „figyelemelterelései" voltak az igazi bombáról, ami akkorát robbant, hogy amikor elkezdtem az MGS3-at, muszáj volt teljesen belefeledkeznem és végigtolnom többször is! Már menet közben is látszott, nem mindennapi minőségű acélból készült ez ■ penge, és egy suhintással levágja ■ konkurenciát. Most már azt is be kell ismernünk (és most ne tamáskodjatok kedves konzolimádók), hogy ő a zsáner HATTORI HANZO-ja, ■ pengék mestere!

De még hadd pofozkodjak egy kicsit Csipikém.

Már régóta lélegzetvisszafojtva figyelem, milyen nagyra nőtt a Konzol hasábjain a már „céhatvannégyes" időkben is felesleges vihart és torzsalkodást kiváltó „KONZOLHÁBORÚ" nevű magocska, amely mára válligérő haszontalan gyomnövénnyé fejlődött, és mint olyan, kiirthatatlan fejtörést okoz az ellene küzdőknek. Halálra röhögöm magam (szerintem sokan mások is az olvasók közül) azon, hogy mivé fajultak az akkor még mosolygósan odavetett, mindenfajta rosszindulatot nélkülöző megjegyzések ■ másik gépével kapcsolatosan.

Besz*rás! Milyen érzékeny terület (és azon belül mennyire kiszámíthatatlan és szeszélyes témakör lett) manapság a videojátékokról egyáltalán csak beszélni is, bármilyen ehhez kapcsolódó fórumon vagy egy másik játékos előtt, pláne, ha még ezt ráadásul megborítod egy kis HOZZÁÉRTÉSRŐL TANÚSKODÓ hangvétellel. Na, akkor az isten irgalmazzon neked, mert crossmotorral kaparják szét az arcodat ilyenkor ■ „legokosabbak", és géppuskasorozatként ontják rád, hogy te mekkora lúzer és milyen puhacerka vagy, amiért nem az van otthon neked is, mint nekik. :)

A gyors technikai fejlődésnek köszönhetően egymást váltották a platformok és a szavakkal kiosztott pofonok, melyeket szünet nélkül indították azok az egyének, akik két szaklap átnyálazása után felcsapnak PROFESSZOROKKÁ! Ők az inkvizícióhoz hasonlítható üldöztetésbe kezdenek a másképp gondolkodók ellen. Persze elég mindehhez az általad birtokolt géped márkája, vagy a stílusidentitásod, de tovább megyek – ■ máglyára kerüléshez már az is VIP-belépőt biztosít, ha kiszivárogtatod, hogy neked voltaképpen teljesen mindegy, ki szolgálja fel az ételt és mi a köret hozzá, csak karmoljon meg először annyira, hogy aztán ne is eresszen el mindaddig, amíg le nem szopogattad az összes húst a csontjáról. Ergo te mindenevő vagy, csak finom legyen. Ilyenkor indul be igazán az igazi hittérítés, nem is értem mi válthat ki ilyen ellenséges elfogultságot, ennyi negatív szenvedéllyel átitatott érzést, mint ez az egész konzolmizéria.

Mára-már globális jelenséggé nőtte ki magát a „mindenkinek csípőből lezúzom az arcát, ha videojátékokról van szó" stílus, és az ehhez hasonló sugallatú felszólalások terjedése, amit valljunk be általában nem azok erőltetnek, akik 10-20 gépen több ezer címet végigtoltak már. Természetesen lehetne folytatni ■ sort a végtelenségig, de nem teszem, mert akkor már átmennék izzadságszagú, filozofáló esztétába, aki arra használja a Konzol hasábjait, hogy unalmas ozsonnákkal szórja tele az olvasók fejét. Azt mondom, lépjünk már túl ezen a „konzolháborúnak" nevezett fórum- és gamergyilkos víruson, mert már nagyon szánalmas, hogy lassan mindenki ingerenciát érez arra, hogy ezzel patkánykodjon léptennyomon ...

Ice Dedi + Csipi



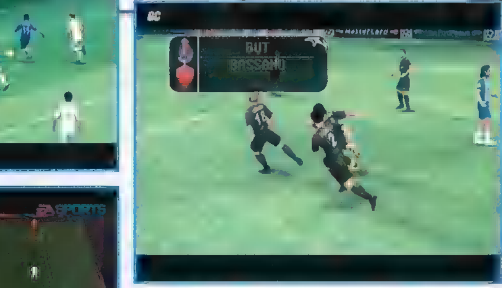
DACSAMPIÓNSZ!

Jó néhány UEFA játék látott már napvilágot, többnyire az egyes PS gépen, de PS2-ön is láthattunk már belőle néhányat, ilyen volt például az UEFA Challenge vagy az UEFA Championship League 2001-2002. Az egyre erőszakosabban nyomuló Electronic Arts (akik állítólag tizenöt évre előre megvásárolták az ESPN-es jogokat is – ennyit a SEGA sportsorozatairól –, már ami a licenceket illeti, ha valóban igaz ez a hír), most látta elérkezettnek az időt, hogy a belenyúljon a témába. Nem vagyok ugyan oda az EA Sports-os focikért, de ■ marketing osztályon valakik nagyon érthetik a dolgukat, hiszen ennél jobb időpontot nem is találhattak volna a játék megjelentetéséhez – az mondjuk más lapra tartozik, hogy vajon a szinte egyszerre megjelenő FIFA Street és az UEFA mennyire lesznek egymás konkurenciái (ja, most kapcsolok, semennyire: Nyugat-Európában van pénz mindkettőt megvenni, nálunk meg majd mindenki beszerzi mindkettőt – warezban). Mindenesetre mindkét játék nagy eladásokra számíthat, ■ Street azért amiért (tessék elolvasni ■ tesztjét), az UEFA pedig azért, mert ■ Bajnokok Ligájánál jelen pillanatban nincs rangosabb európai kupasorozat és ■ focirajongók millióinak ■ szeme tapad kocsányként a tévére, amikor felcsendül az ismerős betétdal a csillagos-labdás klippel, amivel egyébként a játék is kezdődik.

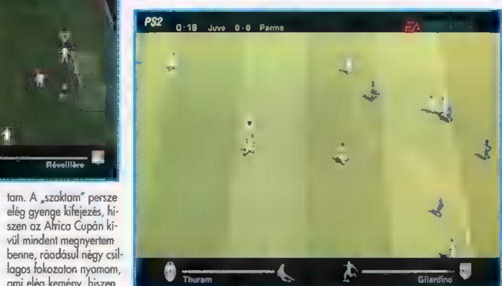
Ünnep a Bajnokok Ligája egyébként minden focit szerető embertársamnak, amely egyszeri, meg nem ismételhető, soha el nem felejthető élményekkel gazdagít bennünket, főleg az idei sorozatban (köszönhető a sorsolásnak), aminek révén idén négy-öt olyan nyolcad döntőt hozott össze a sors, ami akár előrehozott döntőnek is beillene. Barcelona (hajrá) – Chelsea, Bayern – Arsenal, Juventus – Real Madrid, és az általam kiemelt jelentőségű Manchester – AC Milan. (Sok dolog van ugyanis, amit utálok, de tiszta szívemből csak a Milant gyűlölöm :). Imádkozom is minden este, hogy a visszavágón, mint már oly sok alkalommal, ne legyen újból szerencséjük, és ne találjanak megint valahogy egy potyagólt, ami aztán az egész meccset eldönti, és ■ milános kutyák szépen kibekkelik tizenegy emberrel az egész mérkőzést. Na haladjunk.











A játék újításaiba betekintést nyerhettünk már az előző számban, persze csak nagyvonalakban, most ezeket vesszük górcső alá, majd külön-külön foglakozunk ■ különböző verziókkal, hiszen ezúttal, sok más játékkal ellentétben, igazán lényegi különbségek is vannak az eltérő géptípusokra portolt változatokban: sőt GC-n *mintha nem is ugyanazt a játékot kapnák kézhez a játékosok*. A körülmények pontos ismeretéhez annyit mindenképp el kell, hogy áruljak, hogy én, nem úgy, mint egyes töketlen, fórumokon válaszolgató emberkék, minden szabadidőmben Pro Evolutionözni szoktam. A „szoktam" persze elég gyenge kifejezés, hiszen az Africa Cupán kívül mindent megnyertem benne, ráadásul négy csillagos fokozaton nyomom, ami elég kemény, hiszen a bajnokságok éllovasai 95%-os arányban nyerik ■ meccseiket, azaz majdnem hibátlan győzelmi sorozattal lehet csak a végén ünnepelni. Behoztam és megvásároltam benne már mindent, kialakítottam egy saját csapatot, többféle alkalmazható taktikával, válogatott képességű saját készítésű játékosokkal (aminek általában szegény suta FIFA-n felnevelkedett Karesz haverom szokta meginni a levét, mert szerencsétlent mindig kiporolom, mint a lovat), egyszóval beleszoktam már ■ jóba, így elég nehéz volt néhány sebességgel visszaváltani, mivel az UEFA egyelőre ■ közelébe sem ér a focijátékok császárnak, ■ Pro Evo 4-nek.

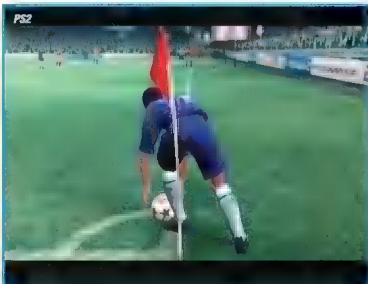
A dolgot még csak nehezítette, hogy nem csak az irányítás (lövés, becsúszás stb.) van pont ellentétesen elrendezve az UEFA-ban, de még a különböző kontrollerekhez ■ hozzá kellett szoknom, de hát ez legyen már nagyra becsült tesztelő gondja, igaz?

Mindhárom verzióban ugyanazokat ■ játékmódokat találjuk, tehát lehet teljes szezont játszani, egyszeri meccset, Bajnokok Ligáját illetve sima ligákat, kieséses tornákat. Van online opció, kreálhatunk saját játékosokat, illetve saját Bajnokok Ligáját is, és van jó néhány beállítási lehetőség is. Talán csak én nem láttam a fától az erdőt, de nem találtam olyan módot ahol a 2004-2005-ös bajnokok ligájának vághattam volna neki, az eredeti az életben is bejutott csapatokkal, egészen az egyenes kieséses rendszertől elkezdve. Ha mégis létezik ilyen opció, megkövezem maga, de gyanús nekem, hogy nincs, ha meg van, akkor nem értem miért dugták volna úgy el, hogy két nap alatt sem tudta ráakadni. Ezt egyébként súlyos hibának tartom, mert tegyük fel, hogy Birka Péter azért vásárolja meg a játékot, hogy a BL-ben induló, és sajnos megint csak idő előtt kiesett (pedig most milyen közel voltunk ■ csoportmeccsekhez!) Ferencvárosi Torna Club futballcsapatát kiválasztva végigverje Európát. Birka Péter a játék megvásárlása után nagyon meg fog lepődni, és megrökönyödésében maximum buta bégetésre telik majd csak tőle, amikor kiderül, hogy sokunk kedvenc Ferencvárosa nincs a játékban, ellenben mondjuk Tel-Avivval. Készíthetünk persze csapatot, de ha már team kreálásba akarok fogni, ott a PES4, ami klasszisokkal jobb játék. Itt vannak viszont ■ skót, az angol, a spanyol, ■ svéd, a svájci, az osztrák, a belga, a dán, a német, a francia, a holland, az olasz, ■ norvég, a portugál, bajnokság legtöbb (ha nem az összes) csapata, és találunk néhány egyéb nemzethez tartozó ismertebb tímet is, mint pl.: ■ Shaktar Donetsk. Szóval elég sok csapat van, de Fradika az nincs, és sajnos nincs standard 2004-2005-ös évadot feldolgozó játékmód sem. Kár, mert az őszi eredmények igencsak belefértek volna még a fejlesztésbe, plusz kinek van kedve egyesével összeválogatni a csapatokat?

Említették már előttem, hogy az újítások a teljes szezon elindításakor jönnek szembe velünk.

Elsőként is (ja nem elsőként a nehézségi szint kiválasztása vár ránk: ettől függ ■ szorzó, amivel ■ bonuszokat megnyitó pontokat kapjuk majd), hogy nem csak a csapat irányítását, hanem a menedzselését is nekünk kell átvennünk (ergo az edzői feladatok, kihívások is ránk várnak). Ehhez először is terveznünk kell egy virtuális menedzsert, akit akár magunkról is mintázhatunk, de én drága Rudi Völlerem fizimiskáját és arcberendezését rakosgattam össze. Ennek igazából nincs jelentősége, bár a meccsek alatt szezon elején összeeszkábált figura reakciót kell végignézni egészen a szezon végig. A különböző instrukciókat a kis laptopunkon olvashatjuk végig: nekem kicsit unszimpatikus volt, hogy a csapat tulajdonosa folyton különböző vizsgák, és feladatok elé állít. A tulaj foglalkozzon ■ financiális ügyekkel, és ne szóljon bele, hogyan vezetem a csapatot győzelemre. Majd ha nem jönnek az eredmények, lehet a leváltásról tárgyalni, de addig, amíg megy a szekér, nehogy már különböző elvárásoknak kelljen megfelelnem. Na persze lehet, hogy mások, kihívást látnak majd ebben a rendszerben, de szerintem, ha egyfajta „győzelmi kényszerrel" megy ki az ember, amikor ■ meccs előtt azt a „parancsot" kapta, hogy nyerjen három góllal, csak görcsösséget okoz, és megöli ■ játékot. Az se nagyon tetszett, amikor elkezdték meghatározni, hogy legyek eredményes 4-4-3-as felállásban ■ így tovább. Most nem mindegy, hogy 4-4-3-ban, vagy 3-5-2-vel nyerek? Ugyanez tapasztalható a játékos eladásoknál és vételeknél is: ergo meghatározzák, hogy milyen posztról adjunk el, vagy vegyünk játékost: megjegyzem azért az a néhány külföldön focizó légiósunk, mint pl.: Gera, benne van a játékban, úgyhogy egy kis ügyességgel akár át is igazolhatjuk kedvenc csapatunkba. A játékélménytől független, de mégis csak megemlítem a körítést, ami most hál' isten nem csak egy szimpla Jukebox opcióban merül ki, hanem bizony komolyan megtervezett újságszalagcímeket olvashatunk, és még rádióadók beszélgetős műsoraiba, ahol ■ szurkolóink mondják el ■ véleményüket, is belehallgathatunk. A játékosok is osztályozva vannak, növelhető ■ csapat ázsiója, tréningezhetünk, játszhatunk ■ PES-ben ■ megtalálható edzőmeccseket a saját huszonkettőnkkel, és ha jönnek az eredmények, egyre elégedettebbek lesznek ■ tulajok is. Azt kell, hogy mondjam, hogy jó az ötlet, csak épp a megvalósítás hagy még maga után kívánnivalókat. Komplexebb megvalósítás, több tulajdonságban fejlődő játékosok kellenének, mit mondjuk a PES4-ben.

A három különböző változat sajátosságait részletesebben ecsetelem majd, külön bekezdésekben, ami viszont mindhárom portról elmondható, azt gyorsan összefoglalnám. Először is: ■ játékról süt, hogy ■ legutóbbi FIFA 2005-ről lehúzott újabba bőr, épp ezért, egy újabb, magasabb szintet senki ne várjon a gémtől, ez bizony a jó öreg tavalyi FIFA, új köntösben, néhány apróbb változtatással (ergo senki nem számítson PES4-et verő színvonalra). Ilyen például az előnyszabály, ezzel ■ FIFA 2005-ben nem találkoztam, igaz ezt is a Pro Evo-ból lopták, ahol már két éve alkalmazzák ezt. Aztán ugyanúgy itt vannak a FIFA 2005-ből, az idegesítő a játékot széttördelő visszajátszások. Egyszerűen idegrohamot lehet kapni, hogy még a második félidőben is visszajátsszák az első félidőben lőtt gólt, vagy épp egy nagy helyzet-szöglet után is az előző szituációt kell bámulnom. Az irányítás is szinte egy-az egyben













FIFA, és sajnos a mesterséges intelligencián sem fejlesztettek, ami a hónapok óta játszott PES4 után elég primitívnek tűnik. A PES-hez képest ebben a játékban a focisták cél nélkül futkározó, találomra helyezkedő birkáknak tűnnek, és ezen még az – egyébként egyszerű, néhány alapbeállításra korlátozódó – taktikai változtatás sem segít. Nagyon messze van ez a PES-től, ahol ha kimegyek jobb szélre, a jobb szélső vagy elviszi elölem az embert, vagy rohan be a helyemre helyezkedni, esetleg ha középen támadok, a csatáraim húzzák szét és viszik magukkal védőket. Na, ilyesmi egyáltalán nincs az UEFA-ban (meg a FIFA-kban sem), pedig az ilyen dolgoktól lesz igazán élethű egy játék. A szabadrúgások se igényelnek különösebb technikát, szépen odavisszük a célkeresztet, ahová lőni szeretnénk, oszt' félcsikkal meglőve szinte mindig betalálunk. Szóval egyszerű, sok gyakorlást nem igénylő játék az UEFA (is), amivel könnyen elboldogul az ember, bár igazi focijáték fanoknak nem hiszem el, hogy nincs hiányérzetük. No persze, mindezt csak annak fényében mondom, hogy én már két kontroller analóg karjait amortizáltam le a sok PES meccs alatt. Amit még mindenképp meg kell, hogy említsek (főleg, mert mindhárom verzióban jelen van), az a hatalmas keret, amiben a játék fut. Ezt próbáltam eltüntetni, de nem sikerült, pedig egyszer az opcióknál már majdnem azt hittem, hogy célnál vagyok. Ez nagyon gáz, főleg, ha még valaki 16:9-ben is játszik (pl.: én), mert úgy még jobban szembeötlő a képernyő, és bizony még egy nagy képernyőnél is csak egy elég keskeny csíknak tűnik a pálya. Sokkal jobb lenne, ha teljes képernyőben futna a játék, a képernyő felét kár volt feláldozni arra, hogy alul láthassam a játékosaim nevét és kondíció csíkját, felül meg bámulhassam az eredményt és az EA logot. Vagy legalább rakhattak volna alulra ki egy mini-radart, ahol láthatom a csapattársaim elhelyezkedését, ami szintén kiválóan alkalmazható a Pro Evo-ban. Igazán csak egyetlen dologról tudok lelkendezve nyilatkozni, mégpedig arról: hogy most először találkoztam a focijátékban a vétlen kezezés lefújásával. A játékosok szándékosan persze még most sem kezeznek, de ha néha rápattan, vagy szerencsétlenül rárúgják a kezükre a bogyót, sok esetben a bíró befújja a szabálytalanságot. Ez remélem benne lesz a Pro Evo 5-ben is.

MARTIN BELESZÓL!

Ööööööö, érdeklődve olvastam ezeket a szakmai észrevételeket, hogy a játékban hogyan viselkednek a játékosok. Csodálom az ilyen szakembereket. Én képes vagyok úgy játszani egy focis stuffal, hogy nem veszem észre, van külön lövés és passzolás gomb is... :D

A GAMECUBE VERZIÓ ÉLVEZHETETLENÜL POCSÉK

A Gamecube verzió teljességgel használhatatlan, komoly játszhatósági és vizuális problémákkal küszködő port. Bár a játékmódok, a csapatok, és az opciók is szinte ugyanazok, mint a PS2-es és az X-es változatban, olyan szintű eltérést tapasztalhatunk konkrétan a meccsek alatt, hogy az ember nem hisz a szemének. Ezzel játszottam először és mellbe vágott a játék igénytelensége. Deformált fizimiskójú játékosok, darabos mozgással, undorítóan hányinger közönséggel megtámogatva (ez főleg a lassításnál jól megfigyelhető). Ezzel a verzióval dolgozhattak a legkevesebbet, és hát olyan is lett. Majdnem maximumra kell tenni a játék sebességét, hogy legalább azt a szintet elérjük, ami a másik kettőben a normál fokozat. És egyébként is lassan reagálnak a játékosaink, és... Na jó, ne ragozzuk túl. Felejtő.

A PLAYSTATION 2-ES VERZIÓ A SZOKÁSOS KÖZÉPSZERŰSÉG

A PS2-es verzió hozza a szokásos FIFA minőséget, de semmi többet, aki tehát ehhez már hozzászokott és megszerette, csak ajánlani tudom neki, mert szinte ugyanazt kapják. Az persze elég meleg kijelentés, főleg egy olyan ember szájából, aki állítólag januárban minden nap játszott a PES4-gyel, hogy ez lenne most a legszebb PS2-es foci. A mozgások pl. az X-es verzióhoz képest szaggatottabbak, és a PES-hez viszonyítva is alulmarad. A figurák kisebbek, és itt üzenném a Krisztiánnak is, hogy 1: ideje lenne lecserélni a fadobozos Videoton-t, 2, ha a PES-ben tényleg SNES nagyságú játékosokat láttál, akkor nézz már meg egy FIFA-t! És ne a kamera variálósa után ítélj, hanem a pálya és a játékosok viszonyához szólj hozzá. Azt meg nem értem, hogy a Pro Evo 4 X-es változatában minek hozod fel az ESPN játékokat? Van ESPN foci dokikám? Egy NBA-vel, meg egy NHL-lel meg ne hasonlítsd össze, mert persze, hogy azokban szebbek a karakterek, de könyörgöm, azokban négy és háromnegyed figura szaladgál a huszonhárommal szemben, harmad akkora pályán, kis gyógyegerem ;). A PES4-nek szebbek az animációi, folyamatosabb a grafixja (főleg 60 Hz-en), és a játék közben a figurák sem ennyire kásásak.

Na persze, visszajátszásnál minden nagyon szép és hibátlan, de ez engem nem győz meg, ha in-game-ben már nem ennyire tökéletes a vizualitás. Negatívum még, hogy meccs közben, ha be akarunk lépni a menübe, vagy tíz másodpercig gondolkodik, mielőtt cselekedne a gép. Szóval FIFA szint, semmi több.

AZ X-BOX VERZIÓ A LEGHASZNÁLHATÓBB

A három verzió közül ezt találtatott a győztesnek: sokkal folyamatosabb, gyorsabb és szebb animációk, használható sebesség, nagyobb (?) és szebb játékosok, és mintha valahogy élethűbben is viselkednének. A töltéssel sincs gond, jóval hamarabb reagál, mint a PS2-es vetélytárs. Néhány butaság, mint például, a „smirglipapírt végighúzom a betonon" hangú becsúszások itt is tapasztalhatóak, de összességében ez a legjobb verzió. Nem állítom, hogy PES szintű, mert mióta van Pro Evo X-re is, igencsak fel van adva a lecke, de ez az irány, amerre az EA-nek el kell mozdulnia. Az egyetlen komolyabb negatívum – ami nekem szembeötlött –, hogy egyik játékban sem voltam megelégedve a fejtextúrákkal (biztos uncsi már ezt olvasni, de a PES-ben szebbek, élethűbbek, és jobban hasonlítanak a valódi megfelelőikre a játékosok), és talán itt az Xbox-os verzióban a legjellegtelenebbek az arcok. És egy kis sztori a végére: nagyon érdekes volt az X-es verzió tesztelése, mivel sikerült kifognom egy francia-német verziót. Ki gondolta volna, hogy a német szakkommentátor egy hölgy, vagy azt, hogy a francia kommentátor simán lealázza a hűvös nyugodt kimért angol társait. A csigazabáló sportkommentátor, ha kellett sikoltozott, ha kellett üvöltözött, mindezt ékes franciásággal, amin igencsak jókat lehetett röhögni – erről Stil. biztos többet is tudna mesélni :D

Az európai fociból mára ennyit, most evezzünk és lapozzatok más vizekre, egészen pontosan a tengeren túlra, mert egy egészen unikumnak számító NFL játék csokor különlegességgel kedveskedünk nektek csak itt az 576 Konzol márciusi számában.

Az Istenek Felett Álló Csodalény
csipimlee@576.hu

[illegible]	
EA	
PS2, XBOX, GC	
grafika	jó
[illegible]	közepes
[illegible]	jó
[illegible]	jó
[illegible]	jó
PS2	1-8 játékos, multi tap memóriakártya 8mb (865KB) analóg irányító (dual shock) online
[illegible]	jó
[illegible]	közepes
[illegible]	jó
[illegible]	jó
[illegible]	jó
XBOX	1-8 játékos, xbox live
[illegible]	közepes
[illegible]	siralmas
[illegible]	jó
[illegible]	jó
[illegible]	jó
GC	1-4 játékos, 89 blokk

✔ fifá-sok kihúzhatják vele fifa 2006-ig, karriermód
✕ szinte semmi érdemi újítás, nincs hivatalos 2004-2005-ös bl évad, gc-n full kaka az egész

[illegible]	[illegible]	[illegible]
7.5 pont	4.5 pont	[illegible]



PLAYBOY THE MANSION

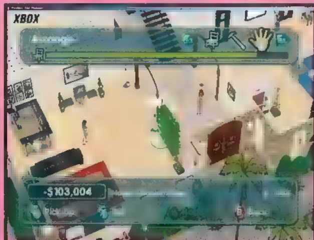






KI IS VAGYOK ÉN?

A nevem Hugh Hefner, a barátaimnak és ellenségeimnek csak Hef, ha valaki esetleg nem ismerne. Hogy ki vagyok én? Mi közöm a Playboyhoz? Hogyan telnek a mindennapjaim? Ezekre a kérdésekre adhatnék hosszú, kimerítő, valamint egyben rövid választ is. Én vagyok ■ Playboy maga. Egyrészt az ismert magazin mögött álló nagyhatalmú ember, aki ■ döntéseket egy személyben, maga hozza, aki felfuttatta az újságot, aki észrevette, hogy a férfiaknak két dologra van szükségük, melyekre és jól megírt cikkekre *(megjegyzés: Martin, ■ mi olvasóinknak is ezek kellenek, kérlek gondoskodjál cicikről!)* **(...ez azt jelenti te szállítod a másik felét? Oké, a ciciket én állom! Martin)**, valamint ezek tökéletes arányban történő vegyítésére. Enyém a lap, én alapítottam, én tettem bele azt a hihetetlen mennyiségű ötletet és munkát, melyeknek következtében ma lefölözhetem a hasznot. De ez még nem minden. Divatossá tettem egy életstílust, ami miatt sokan irigykednek rám (ők a férfiak), sokan viszont még nyolcvan éves koromban is bebújnak mellém az ágyba (ők a nők), mert rendelkezem hatalommal és pénzzel, és ez az, ami számít. A playboy-életmód. Szórakozás, könnyűvérű lányok, befolyás. Ez vagyok tehát én, egy személyben, nem kérek senkit, hogy istennek szólítson, elég ha magában így gondolja. És hogy miként telnek a mindennapjaim? Engedjétek meg, hogy röviden elmeséljem egy tipikus napomat.



PARTI A HÁZBAN

Felkeltem délután kettőkor, még fájt egy kicsit ■ fejem az előző éjszakai bulitól, melyben kizárólag hírességek vettek részt, illetve olyan lányok, akik számára tegnap este óta már minden lehetőség adott, hogy azzá váljanak. Úgy döntöttem, hogy ma este is partit szervezek. Meghívtam egy-két híres sportolót, politikust, médiaszemélyiséget, a személyzetet pedig felkértem, hogy ■ díványt hozzák rendbe. Este elkezdtek szállingózni a vendégek, ott volt az ■ csinos kreol bőrű lány is, akihez tegnap sajnos nem tudtam odamenni, mert éppen egy másikat fűztem. Most odasétáltam hozzá és megkérdeztem tőle nyitásként, hogy szeretne-e következő hónapban címlapon szerepelni félmeztelenül. Hűvösen nemet mondott, majd elkezdett beszélgetni mással. Na, a kis jégkirálynő, gondoltam magamban! Kicsit körbenéztem, és tíz perc múlva azt vettem észre, hogy annyira belemelegedett ■ lányka egy beszélgetésbe, hogy félmeztelenre vetkőzött. Hohohó! Állj! – mondtam magamban, az én lakásomban csak én fogok nőket fogdosni, ez nem húspiac! Odamentem hát hozzá, félrehívtam és elkezdtem ölelgetni, csókolgatni és romantikusan duruzsolni a fülébe. Láttam, hogy teljesen belém esett, így hát gondoltam lefektetem, ahogy azt kell, a szoba közepén, hátha van jelen egy-két paparazzo, aki majd ezzel is ■ legendás jó híremet kelti. Nem ment bele. Mit lehet ilyenkor tenni? Felajánlottam neki, hogy a barátnőm lehet. Kitörő örömmel fogadta természetesen. Rákérdeztem, hogy akkor most már mehet végre ■ fényképezkedés? Gyorsan csináltam néhány jacuzzis képet, majd amikor ez megvolt, ismét meginvitáltam ■ szoba közepére egy kis hancúrpartira. Ennek sem tudott ellenállni, így vad lovacskázásba kezdtünk, természetesen alsóruházatban élvezkedtünk mindketten, senki nem mondja azt, hogy perverzek vagyunk, hogy mások előtt meztelenkedünk! Miután végeztünk, éppen indultak haza az első vendégek, szóltam hát a lánynak is, hogy nyugodtan csomagolhat, már nem a barátnőm, felejtsen el. Sírva rohant ki, sosem láttam többet.

MIÉRT JÓ EGY VILLA?

Ha az életemről akarok írni, akkor nagyon nehéz lesz nem használnom a következő szavakat: *****, ****, *******, ******, ********, *****, na meg persze a hasonlókat is, de majd igyekszem cenzúrázni a gondolataimat. Ott tartottunk, hogy van nekem egy szép nagy házam, egyesek persze fejedelmi villának neveznék, lévén nem mindenkinek van úszómedencés-teniszpályás palotája. Hát nekem van. Évtizedek óta azon dolgozom, hogy egyre szebbé tegyem, na meg persze a funkcionalitás sem egy utolsó szempont. Munka és szabadidő nálam tulajdonképpen nem válik el egymástól. Higgyétek el, nem magamért vásárolok félmillió dolláros hifi berendezést, alig olcsóbb, több száz éves zongorát vagy éppen festményeket a falra, mert nekem erre szükségem van! Ez mind azt a célt szolgálja, hogy ■ külvilág felé megmutassam, mennyi pénzem van. És hát valljuk meg, van bőven. Amikor úgy érzem, hogy már nem tudom hova tenni a sok ropogós dollárt, veszek egy új ágyat, hiszen a régi már egy hetes is megvan, és már tíznél is több nővel találkoztam benne. Az úszómedencében sem fürdeni szoktam, hiszen nem tudok úszni, de olyan jól esik ■ szélénél lebegve koktélt szopogatni, amit ■ 2004-es Playmate of the Year szolgált fel. Mint említettem, fontos, hogy az engem körbevevő emberek elégedettek legyenek. Hiszen nekik köszönhetem ■ vagyonomat és azt, hogy majdnem 80 évesen még mindig aktív vagyok szexuálisan.

EMBEREK A KÖZELEMBEN

Nos, őket kétfelé kell választanom. Egyrészt rendszeresen fel kell vennem profikat, akik a villa működtetésében segítenek. Hihetetlen teljesítmény az övék, mosnak, főznek, takarítanak, nem lehet semmi ezt mind elvégezni, nekem soha nem sikerült. És mindezt aprópénzért teszik, nem is értem, miért nem fizetek nekik többet! Fölöttük egy szinttel állnak azok, akik közvetlenül segítik a munkámat. Ők az újságírók, akik cikkeket írnak, interjúkat készítenek és gondoskodnak arról, hogy ■ magazin írott tartalma





rendben legyen. Hasonlóan fontos emberek ■ fényképészek, nem is hinnétek, hogy milyen nehéz néha ■ didkókat esztétikusan fényképezni, rá is szoktunk segíteni egy kis Photoshoppal, mindent a vevőért, nemde? Jobbkezem – gyakran a szó szoros értelmében – ■ sok hölgy, aki hol nyuszis jelmezbe bújva, hogy csak simán félmeztelenül sétálgat a lakásban, és ha valakinek szüksége van rá, rendelkezésre áll. Rosszindulatú emberek lotyóknak hívnák őket, de ez természetesen nem igaz, ők csupán élnek azzal, amit ■ jóisten és a plasztikai sebész adott nekik!

Ezek után már igazán rátérhetek a fontos emberekre! Ők azok, akik úgy gondolják, hogy itt a helyük ■ társaságomban, vagy csak éppen véletlenül erre tévedtek. Híres énekesek, médiaszemélyiségek, producerek ők. Ápolni kell a lelküket, ha pedig jól néznek ki, ■ testüket is. Külön személyiségük van, más dolgokhoz értenek és más érdekli őket. Van, akit ■ sport mozgat meg, míg mások a filmekért bolondulnak. Nagyon fontos ■ munkámban, hogy tisztában legyek ezekkel, mert ha nem a jó szöveget nyomom valamelyikük társaságában, csökkenni fog ■ népszerűségem. Ez pedig nem történhet meg, hiszen belőlük lesznek a nagyszerű címlaptémák, az interjúalanyok vagy éppen az adott hónap kihajtogatható posztere. Soha nem lehet tudni. Egyszer megfogadtam, hogy az első személy, aki megérkezik a bulimra, a következő havi fotózós főszereplője lesz. Szerencsére nem egy férfi jött be elsőként az ajtón, így ki is vitelezhetem a tervet, mire ötnél többet jöttek meg, már túl is voltunk a fotózáson. A legfontosabb a kapcsolatépítés, mindig is ezt vallottam!

Apropó, kapcsolatok. Alapvetően három formában lehet őket jól kiépíteni. Egyrészt kialakíthatunk jó baráti viszonyt, ha viccelődünk, felkínálunk egy szivart vagy éppen csak barátilag fogunk kezet az ismeretlenekkel, esélyünk lesz erre. Ha elkezdünk gazdasági tanácsokat osztogatni, meghallgatjuk beszélgetőtársunk véleményét, vagy éppen az aktuális tőzsdeindex iránt érdeklődünk, akkor nagyon jó üzleti kontaktusba kerülhetünk az emberekkel. Végül pedig a legfontosabb, az intim kapcsolatok építése. Ölelgessük ■ lányokat, adjunk nekik puszikat, kérjük meg őket, hogy vegyék le a felsőjüket, mert olyan meleg van, és máris esélyünk van a meghódításukra. Aztán hogy lefotózzuk, feleségül vesszük, vagy csak lefekszünk velük, az már a mi döntésünk.

Hogy ezt megkaphassák, két dolognak kell teljesülnie. Egyrészt értelemszerűen kellenek ilyen témájú cikkek, ez tiszta sor. Másrészt – ez ■ nehezebb – szükségünk van olyan emberekre, akik ezeket ■ cikkeket szállítani is tudják. Jó újságírók, jó fényképészek, jó alanyok! Minél profibb ■ stáb, annál több igény fog kielégülni, magyarul annál többen veszik majd a lapot, én pedig lecserélhetem a medencémet. Leegyszerűsítve ■ kérdést: kell egy dúskeblű lány a címlapra, egy Playmate pedig belülre. Egy interjú és egy nagyessé azok számára, akiknek az élvezetekhez szükségük van intellektuális tartalomra is. Természetesen ahogy nőtt ■ hírnevem, úgy sikerült egyre jobb partnereket találnom, ma már mosolyogva nézek vissza azokra az időkre, amikor az ■ szódásüveg-szemüveges fényképész srác a cickók helyett hülyeségeket fényképezett, amikor a hónap interjújában egy z-film főszereplőjét sikerült megszólaltatni, illetve amikor megjelenés után szóltak rám, hogy ■ címlaplánynál elfelejtettük kiretusálni a hónaljkutyát.

Röviden tehát ennyi volt az életem, bízom benne, hogy mindenki sokat tanult belőle. Ne feledjétek, ■ cici hatalom! Aki rendelkezik vele, az rendelkezik mindennel! Ezért van az, hogy ■ nők irányítják ■ világot, de persze csak addig, amíg a tulajdonjog át nem száll rám. Próbálták sokan lekoppintani az életművemet, sikertelenül. Hugh Hefner csak egy van, de most kitaláltam egy egészen új dolgot. Mi lenne, ha lenne több is belőlem? Ha mindenki tudna egy kicsit Hef-kedni? Na persze nem élesben, hanem csak játszásiból. A marketing csapatom azt mondta, hogy jó ötlet lenne kiadni egy játékot, amiben mindenki lehetne velem. Nagyszerű ötletnek tartottam, hiszen így mindenki láthatja, hogy micsoda császár is vagyok, másrészt elég jelentős bevételt prognosztizálnak a szakembereim, annak ellenére, hogy egyszer megsúgták, nem ragyog olyan fényesen az elkészült mű, mint amennyire megérdemelném. Tulajdonképpen nem gond, kérlek vegyétek meg, más kérésem nincs! Lehet benne mindent csinálni, amit fent leírtam. Azt nem tudom, hogy hogyan működik, mert én ezeket a modern masinákat már nem ismerem, csak a joysticket szoktam néha megrángatni, ha tűzelni kell.

Vega

AZ ÉDES ÉLET

Annyira keményen dolgozom, hogy biztos vagyok benne, többen mostanra sajnálni kezdtek. Bizony, nem könnyű egy playboy sorsa. A villa szépítgetése, a személyzet felvétele, az állandó kapcsolatépítés, ■ bulik – kemény, nem tagadom. Van azonban egy ennél is fontosabb dolog, ez pedig a magazin, tudjátok, az a nyuszis. Nos, az újság teljes menedzseléséért én vagyok felelős, nézzük, hogy ez mit is jelent. Az emberek olyan lapot szeretnének, ami minden igényüket kielégíti, ■ filmektől kezdve ■ humoron át egészen a szexig minden érdekli őket.

MARTIN BELESZÓL!

Ha van valaki, akinek csodálom az életét, az Hef... nem CSAK azért, amiért gondoljátok. Azért is, mert ennyi után, ennyi elmondhatatlanul gyönyörű nő között sikerült férfinak maradnia. Sok híres embernek, sportolónak, énekesnek és zenésznek ez nem ment – ők azt mondják, ha minden csajt megkaphatsz, egy idő után már másfelé fordul az érdeklődésed...

HUGH HEFNER, A PLAYBOY

1926. Chicagóban megszületik a világ első playboy-a, Hugh Marston Hefner.

1944-1946. Csatlakozik a hadsereghez, valamint képregények rajzolásával szerez némi pénzt.

1949. Miután egy diplomát már szerzett, a Northwestern University-n beiratkozik szociológiára, és egyik legfontosabb dolgozatában az amerikai törvények szex-el kapcsolatos vonatkozásait vizsgálja. Még ebben az évben elkezd dolgozni és tíz évig tartó házasságot köt.

1953. Miután több éven keresztül fokozatosan lépkedett felfelé a ranglétrán, Hef megcsinálja saját újságát, aminek a Playboy nevet adja. A nyitószám elég ütős, ugyanis Marilyn Monroe van a címlapon, belül pedig az azóta klasszikussá vált aktképei.

1954. Az újabb számokon először jelenik meg a nyúlfej. Hef bevallása szerint azért választotta ezt ■ logot, mert egyrészt vicces és jópofa, másrészt a nyulak szexuális szokásaira (tudniillik: gyakran...) utalt vele.

1959. A Playboy népszerűsége és ismertsége az egekbe szökik, a legenda szerint New Yorkban egy férfi csak nyuszi fejet rajzolt a szerkesztőségnek szánt boríték „címzett" részére, de ■ posta így is kézbesítette azt – ekkor nyitotta meg kapuit a Playboy Mansion (mely pontos elhelyezkedése az évek alatt rengetegszer változott), Hef a TV-ben is kapott műsort és rossz nyelvek szerint ebben az évben fektette le Bridget Bardot-t.

1960. Kezd követhetetlenné válni, hogy Hefnek éppen ki az aktuális barátnője.

1962. Megjelenik Hef első irománya a „playboy-filozófiáról", majd három évvel később megkezdi tevékenységét az alapítvány, mely 40 év alatt 14 millió dollárt költ jótékonysági és kutatási célra. Mit lehet ehhez hozzáfűzni? Van miből...

1972. Ekkor jelenik meg az első Playboy szám az Egyesült Államokon kívül, Németországban.

1976. Hef lenyugszik és letelepedik Los Angelesben. Hét év után eladja a világ egyik legnagyobb magánrepülőjét, amin diszkó, hálószoba és mozi is üzemel, és amivel éveken keresztül ingázott Chicago és LA között.

1982. Hef lánya lesz ■ cég igazgatója, ő továbbra is marad főszerkesztő és hivatásos playboy.

1994. A Playboy az internet első igazán jelentős online magazinja, hamar népszerűvé is válik.

1998. Megjelenik a Viagra, Hef új erőre kap. Hét év után újra megnyitja a villát, a nyitó bulin olyan sztárok vesznek részt, mint Jack Nicholson, Jim Carrey, Cameron Diaz, Leo DiCaprio, Cuba Gooding Jr. és George Clooney.

? – az egyik felfedezett nyúlfaj a „sylvilagus palustris hefneri" gyűjtőnevet kapja, ezzel is tisztelegve Hugh Hefnernek.

PLAYBOY: THE MANSION

CYBERLORE STUDIOS / UBISOFT

PS2, XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb (885KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos

✔ vannak benne lányok, nem is kevesen
× művészet ennyire nem kihasználni a playboy-brandben lévő lehetőségeket

XBOX PS2

6 pont

No nézd csak, úgy látszik az *Electronic Arts*-nál nem ülték a fiúk a babérjaikon, hanem belátták, hogy intézkedni kell, és felvették a kesztyűt a Sega-s ESPN-nel szemben. Az ESPN 2K5 triumvirátus (NHL, NFL, NBA) közül a (viszonylag) leggyengébb láncszemre mértek könyörtelen csapást a legújabb árkád stílusú **NBA Street V3**-mal (egyébként már létezik NFL Street is). Persze a hadművelet véleményem szerint nem volt olyan sikeres, de azt jó érzés látni, hogy az EA ezek szerint mégsem csak a Nascar játékokban képes újításokkal előrukkolni, hanem kosár témában is, és ez szerencsére nem Martin kocka alakú labdáiban nyilvánult meg :)

STREET CHALLENGE

A szokásos gyorsmeccseken és gyakorlópályákon kívül két fő játékmód áll a rendelkezésünkre.

Jó hír, hogy itt is találkozhatunk, a NBA Live 2005-ből (77. Konzol) jól ismert zsákolós versenyekkel. Ezek is legalább olyan látványosak, bár kicsit egyszerűbbek lettek. Az viszont tetszett, hogy sokkal több szabadságot, és kreativitást enged nekünk a játék, mint a Live 2005-nél. Ez egyrészt szerepel a karriermódban is, de külön menüpontként is kipróbálhatjuk, amire szükség is lesz, mert nem is olyan egyszerű. A lényeg, hogy csak a levegőben hajthatunk végre trükköket, nem pedig a földön. Próbáljunk meg elsajátítani egy nehéz, de látványos trükköt, a (az utcai meccseken is alkalmazható) selfpass-t. Ennek több formája is van, de a legszebb, amikor a labdát nekihajítjuk a palánknak, majd onnan visszapattanva, már a levegőbe ugorva elkapjuk, majd egy-két trükk után bevágjuk a kosárba. A játék szíve lelke a Street challenge. Ez egy 10 hetes karriermód, ahol saját magunk alakíthatjuk ki csapatunkat, és a saját pályánkat (bővebb infó lejjebb).

Sok-sok különböző, bár mégis nagyon hasonló játékmód közül választhatunk. Ezeknek mindegyike utcai kosár, bár néha becsúszik egy-egy zsákolási verseny is. Az előbbieknél mindig más-más szabály érvényes. Van, hogy nem is a kosarak, hanem a trükkökből szerzett pontok számítanak, vagy hogy ki szerez előbb „gamebreaker"-t. Később aztán lecserélhetjük fiú/lány társunkat sokkal jobb játékosokra is.

Külön extraként említhető, hogy kreálhatunk saját játékost, illetve pályát, bár korántsem akkora szabadsággal, mint ahogy azt más egyéb játékokban tapasztalhattuk már. A szükséges felszerelésekhez (cipőkhöz, sérókhoz, ruhákhoz stb.), vagy a pályán a különböző licencelt logokhoz, és egyéb objektumokhoz a karriermódban szerezhetjük meg a szükséges SP pontokat.

GRAFIKA ÉS TRÜKKÖK

„Hú vazzeg ez jól néz ki!" – mondtam magamban, amikor először megpillantottam élőben a játékot. Megjelenésre a Live 2005-öt mindenképpen veri, de még az ESPN 2K5-ön is túl tesz. De mint ahogy erre már Vega is nagyszerűen rámutatott, ez elsősorban annak köszönhető, hogy a fejlesztők minden tartalék erejüket ebbe a kevés játékosba ölthették. Amíg az X-es ESPN NBA 2K5-ben 24 játékos rohangál a pályán, több száz 3D-s rajongó őrjöng a lelátón, és a játéknak rengeteg fényeffekttel kell megbirkóznia, addig itt alig 6 játékos verseng egyszerre, és általában alig egy tucat néző szurkol csupán.

A hangokkal, a zenével és kommentátorral sincsen gond, valahogy minden olyan árkádos hangulatú.

Az irányításra nem szeretnék külön kitérni, mert a játéknak egyrészt kiváló tutorial ismertetője van, másrészt alig 1-2 perc alatt elsajátítható minden. Az alapmozdulatokhoz alig néhány gomb szükséges csupán, és a komolyabb trükközésekhez is csak a „trükk-karral" (jobb analóg karral) kell tudni bánni, de egy másik gombbal előhozhatunk véletlenszerűen is trükköket. Ezeket fel is spécizhetjük a turbó használatával. Mindezt hasonlóan kell elképzelni, mint mondjuk egy Tony Hawk játékban, ugyanis a trükköket és a zsákolást egy kombóláncba fűzhetjük. Egyébként a zsákolásnak is több módja. Az egyszerű rádobás nem ér sok pontot, de természetesen rengeteg formáció közül választhatunk. Az egyik zsákolásnál szemből felugrunk jó 3 méterre, majd miután bevágtuk a labdát, megkapaszkodunk a kosárban, amely úgy meghajlik, hogy csaknem kiszakad az oszlop. A kedvencem az alley oop, melynek a lényege, hogy a palánk közelében megvárom, míg egy társam fel nem ugrik a kosár előtt, majd rögtön nekipasszolom a labdát, hogy a levegőből zsákolhasson. Ha ezt még előzőleg meg is toldom néhány egyszerű trükkel, akkor akár 20-30 ezer pontot is kaszálhatok. Mindez azért lesz érdekes, mert közben növekszik a gamebreaker csíkunk is. Ha ez megtelik, akkor egy nagyon brutális – a zsákolási versenyekhez hasonló – zsákolást hajthatunk végre. Attól függően, hogy közben milyen trükköket hajtunk végre a levegőben, és előtte a földön, rengeteg, akár 100 ezer pontot is szerezhetünk.

VERZIÓK KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGEK

A két verzió között csak néhány lényeges különbséget találtam, melyek közül a legfontosabb, hogy míg az X-esnek normális sebessége van, addig a PS2-esen a meccsek olyanok voltak, mint egy gyorsított felvételen. A játékosok legalább másfélszer gyorsabban rohangáltak, és mindent turbótempóban végeztek. Mivel én a PS2 verzió esetében csak egy tesztverziót teszteltem, reméljük, hogy a PAL-os bolti verzióban már nem lesz ilyen jellegű probléma. Ezt alá is támasztja az a jó hír, hogy a neten nem olvastam ilyen sebességkülönbségről az NTSC-s PS2 és X verziók között, de azért vásárlás előtt érdemes kipróbálni. Ugyanúgy reméljük, hogy a bolti verzióban már lesz PAL 60 Hz, és a 16/9-es támogatottság is, amit egyelőre csak az X-es verziónál tapasztaltam. Az viszont dicséretes, hogy amíg X-en offline csak 4-en játszhatunk egyszerre, addig PS2-őn egy multitap segítségével mind a 6 játékos irányítását átvehetjük.

Az X-esnél egyébként valamivel finomabb és lekerekítettebb volt a játékosok grafikája.

Ezen a tesztlemezen nem találtam a PS2-esnél netes támogatást, de úgy tudom, hogy a három verzió közül, egyedül a GC-snek nincsen netes játékmódja, úgyhogy a bolti verzióban már ez is orvosolva lesz.

MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűen nem értem, hogy ha egy 9 pontos NBA Streetet össze lehet hozni, akkor a Fifa Street miért lesz csak 6.5 pontos...? Nem ugyanazon a minőségi rostán esnek át megjelenés előtt?

VÉGSZÓ

Az NBA Street V3 egy nagyszerű licencelt sportjáték. A pöpec grafikánál, a látványos animációknál, és a kevésbé összetett irányításnál elsősorban az árkád stílus dominál, amely gondoskodik a megfelelő hangulatról. Mindenképpen forradalmi előrelépést jelent a Live sorozathoz képest, ám nem vagyok teljesen elégedett, és bár hasonló árkád stílusú basketball stuffokat kétségkívül lepipál, nem tartom az egész kosárlabdapiac legjobbjának. Két fő okom is van, hogy ezt állítsam. Egyrészt véleményem szerint nem áll elegendő játékmód a rendelkezésünkre. Az egyébként igencsak terjedelmes karriermód, bármennyire is próbálja változatossá tenni a sok-sok kosárlabdameccset (trükkvadászat, pontvadászat stb.), végig ugyanarról az utcai kosarazásról szól, csak kisebb változtatásokkal. Ezenkívül egyetlen fő játékmódunk van, a zsákolós versenyek, mely az újoncoknak biztosan felkelti a figyelmét, de a Live rajongóknak nem igazán lesz újdonság. Akárhogyan is nézzük, szerintem hosszú távon egyik játékmód sem érhet fel az akár multiban is nyomható ESPN-es Virtua Tennis / Top Spin jellegű „24/7" karriermóddal (77. Konzol), ahol egy kezdőből faraghattunk NBA sztárt. Azonkívül hiányoltam egy komolyabb csapatmenedzselő játékmódot is. A másik fő problémám a játéknál az irányítással volt, és emiatt nem adhatok kiválót a játszhatóságra. A játékosok gyakran igen nehezen reagálnak a parancsainkra. Néha csak több másodperces késéssel, vagy egyáltalán nem hajtják végre a kívánt mozdulatot. A palánk előtti tömörülések a legrosszabbak, olyankor teljesen elveszítjük a fonalat. Igaz, hogy általában nagyon könnyedén hajthatunk végre igen látványos mozdulatokat, de ezek gyakorlatilag előre megírt algoritmusok, amelyeket a játékosunk másodpercekig maguk hajtanak végre. Vagyis sokszor olyan érzésem volt, mintha a játék csak arra várt volna, hogy lenyomjak egy megfelelő gombot, ő pedig már le is játszotta az előre megírt összetett mozgáskombináció „trailerét". Elsősorban az X-essel játszottam, így ezekkel az irányításgondokkal is inkább ott találkoztam. A PS2-esen is vettem észre hasonlót, de a jóval gyorsabb játékmenet miatt ezek a hibák nem tűntek fel annyira, bár mint azt feljebb említettem, a PS2-es bolti verzióban remélhetőleg már ki lesz javítva ez a természetellenes sebesség.

Természetesen ezek csak kisebb szurkálódások, és ettől még nem veszít sokat a játék az értékéből. Véleményem szerint az NBA Live 2005 igazi aduásza (az ESPN-essel szemben) a zsákolós verseny (slum dunk) játékmódja volt. De minek után ezt szinte egy az egyben átemelték az NBA Street V3-ba, már nem kell azon töprengeni, hogy vajon melyik kiadó (teljesen hasonló stílusú) játékát (NBA Live Vs. ESPB NBA) válasszuk, hanem ha elfogadtok tőlem egy jó tanácsot, akkor beruháztok egy ESPN NBA 2K5 - NBA Street V3 duóra, mert rendkívül jól kiegészítik egymást. Ha így tesztek, baromi jól fogtok járni kosár témában.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

NBA STREET V3

EA SPORTS BIG / EA CANADA

PS2, XBOX, GC

grafika	kiváló
játszhatóság	jó
szavatosság	jó
zene / hang	jó
hangulat	kiváló

PS2	1-6 játékos, multi tap, memóriakártya 8mb (385KB), analóg irányító (dual shock), dpl II, headset, online
XBOX	1-6 játékos, dd 5.1, 16:9, xbox live, headset

✔ ütős grafika és hangulat, látványos trükkök, utcai kosár, zsákolós versenyek
✕ lehetne tartalmasabb, kisebb irányítási problémák

9 pont

FIFA Street

Érdekes, hogy az utóbbi időben többben [illegible] fordultak hozzám kérdéssel sporttémában, pedig egyáltalán nem tartom magama[illegible] „sportszakértőnek" (főleg a fociban), [illegible] más, még ha komolyabban is sportoltam [illegible] ideig. Akkor már inkább Csipit illetné az újságnál ez a megtisztelő kitüntetés. :)

KARRIERMÓD

Épphogy befejeztem az igen [illegible] sikerült NBA Stre[illegible] V3 tesztelését, már neki is állhattam az EA-s Street sorozat egy újabb tagjának, a **FIFA Street**-nek. Ez [illegible] tipikusan olyan játék, ami valahogy szerelem első látásra, de ne felejtsük [illegible] hogy a szerelem néha vak.

A játék licencelt, [illegible] minden híresebb játékos [illegible] került a stuffba. Egészen pontosan [illegible] ország 2-2 kapusa, [illegible] 14-14 pályajátékosa közül válogathatunk. Ez összesen 256 (!) játékost jelent.

Nagyon tetszett, hogy a gyorsmeccsekre / barátságos mérkőzésekre saját magam állíthattam össze egy saját vegyes nemzetiségű csapatot. Én például egy Barthez, Ronaldinho, Beckham, Raul négyes mellett döntöttem.

[illegible] karriermódban összesen 10 országot látogathatunk meg világszerte. Minden országban megmérközhetünk az ügyeletes helyi vagány csávókkal. Országonként összesen 8 csapat ellen állhatunk ki, de ez nem előfeltétel. [illegible] 5 gólig megy [illegible] mérkőzés. Ugyanúgy minden országban találunk egy tétmeccset, és egy bajnokságot. Az előbbiekben, aszerint [illegible] mennyi pénzt áldoztunk a meccsre, ha nyerünk, megszerezhetünk egy nívósabb játékost. A bajnokságok piramis rendszerűek, a továbbjutás feltétele pedig a kétszer három perces félidőn belüli győzelem. Itt általában csak 3-4 mérkőzést kell megnyerni.

Kezdetben csak nagyon gyenge játékosok közül [illegible] líthatjuk össze a csapatunkat. A képességeiket 5 tulajdonság jelképezi. Egy kis ikon mutatja, hogy a játékos melyik tulajdonsága a legfejlettebb, és egy köröcskében leolvasható az adott játékos értéke, ami 10-től 100-ig terjedhet. A kiválasztott játékosoknak átlagolja az értékét a gép, és eszerint határozza meg a csapatunk értékét. Ugyanúgy leolvasható az ellenfél értéke is, hogy tudjuk mire számítsunk. Ez már csak azért is fontos, mert [illegible] bajnokságokra csak bizonyos értékhatártól fölfelé engedik [illegible] a csapatunkat, plusz még fizetni is kell érte. [illegible] használatos fizetőeszköz pedig a „képességcent" (TC), ezek [illegible] mérkőzések során szerezhetőek, és ezekkel fejlődhetnek a csapatunk képességei.

ÉRTÉKELÉS

Az NBA Street V3-mal ellentétben itt kezdetben semmi sem ösztönzött [illegible] hogy trükközzek, de aztán mégis kénytelen voltam a „gamebreaker" miatt, amit az ellenfél ki is használt. Mielőtt továbbpasszolnánk a labdát, mindig hajtsunk végre [illegible] alább néhány véletlenszerű trükköt a Háromszöggel / Y-nal. Ettől folyamatosan telítődik a gamebreaker csíkunk. Ha megtelt, kapura lövéskor a Kör / B mellett nyomjuk le az L1-et / L-et [illegible] hogy lassított felvételben egy majdnem védhetetlen „gamebreaker" [illegible] vihessünk be.

Azt még fontos említenem, hogy ha az ellenfél térfelére kerültünk, egy kis kapu ikonja jelenik meg a képernyő alján, aminek segítségével rálövéskor pontosan helyezhetjük a labdát. Ez hasznos ugyan, de sajnos picit időigényes és körülményes, a [illegible] helyzet pedig egy fél másodperc alatt elillanhat.

A grafika igényes, főleg a hátterek, de azért igencsak elmarad az NBA Street V3 mögött. Itt most valahogy nem sikerült összehozni olyan szépen kidolgozott karaketereket, még akkor sem, hogy a kevés közönség miatt rengeteg [illegible] állt a fejlesztőknek rendelkezésre. A plusz 2 [illegible] lenne a ludas ? :)

Az X-es verziónál megint valamivel egyenletesebb volt a grafikai megjelenítés, és a karakterek szélei nem volt olyan élesen ricegősek, mint PS2-n. Szerencsére most nem volt akkora sebességkülönbség [illegible] két verzió között, mint az NBA Street V3-nál. Külön érdekesség, hogy az NTSC-s X-es verzió azon kevés játékok közé tartozik, amelyek támogatják a valódi 720p-s (1280*720 progresszíven) HDTV formátumot.

A zenék nagyon bulisak. Nem is tudom hogy [illegible] jam le, nagyrészük talán olyan jamaikai, vagy hawaii stílusúak, mint amit a luxushajókon játszanak. Egyedül az nem tetszett, hogy sportkommentátor helyett egy betépett DJ-t kaptunk. [illegible] ki játszik ki ellen, azt még csak véletlenül sem [illegible] csak néha-néha nyög be valami általános szöveget, mint : „Hú ez a kapus aztán [illegible] elkapta". Vagy amikor vesztésre álltam, elkezdett magában dalolászni: „Már három góóól, ohhh már három góóól!". Na akkor némítottam el végleg a fickót.

Olyan elcsépelt frázisokkal, mint a fairplay, nem nagyon törődik a játék. Mondhatni eléggé lazák a szabályok. Nincsenek sárga, vagy piros lapok, ezért [illegible] kapu előtt nem a labdára mennek [illegible] hanem nemes egyszerűséggel hátulról fölrúgnak a kapu előtt, hiszen úgyse érdekel senkit [illegible] hogy dobok egy hátast a betonon. Persze ezt én [illegible] megtehetem az ellenfélnél egy becsúszással, de csak akkor ér valamit, ha egy társam a közelben átveheti [illegible] lasztit, mert egy év mire felkecmergek.

Sajnos a játéknak eléggé sajátos árkád irányítása van, ami engem leginkább a DC-s Virtua Striker 2-re emlékeztetett a hibáival együtt. A legnagyobb probléma, hogy akár 3-4 utasítást [illegible] megjegyez előre a gép, aztán meg csodálkozunk, hogy a [illegible] helyzetbe került játékosunk rögtön hátra is passzolja a labdát. A profi játékosokkal nem volt akkora problémám a gyorsmeccseknél, és a barátságos mérkőzéseknél, de a karrier módban az elején még rengeteget szenvedtem. Valahogy nem voltam [illegible] pes legyőzni a bűvös pszichikai [illegible] gólos határt, pe[illegible] már vagy egy tucat focis játékkal volt eddig dolgom. Hiába vezettem akár már 3:0-ra [illegible] a játék abból mindig legalább egy 4:5-öt kreált magának. Aztán nem volt mit tenni, meg kellett szoknom a [illegible] stílusát. Persze az is hozzásegített, hogy közben folyamatosan fejlődött a csapatom, de végül – úgy 6-8 szenvedős mérkőzés után – kiizzadtam egy 5:4-et, [illegible] onnantól már majdnem minden meccset megnyertem. Meg kell szokni a furcsa irányítást na. Egyébként ez is tipikusan olyan árkád jellegű játék, amit nem szabad komolyan venni. **Ha csak úgy leül vele játszani az ember, akkor nagyszerűen szórakozik vele, [illegible] ha koncentrálva játszik, akkor csak felidegesíti magát.** Itt a legkülönbözőbb helyzetek [illegible] előfordulhatnak. Volt, hogy olyan béna kamu pozícióból gólt lőttem néhány másodperc után, hogy magam sem értettem, [illegible] volt hogy [illegible] perces szenve[illegible] után sem akart összejönni az áhított gól. Itt még egy 0:3-as lemaradást is vissza lehet hozni, [illegible] mint azt megtapasztaltam, még a 4:0-ás vezetésnél sem lehetek teljesen biztos a sikerben. Az egész játékmenet olyan volt, mintha valami furcsa árkádos „catch up" rendszer működne, mint az autós játékoknál. Summa-summarum, meg lehet szokni, [illegible] rántsem tökéletes a játszhatóság.

Azt is szeretném hozzátenni, hogy egy barátom mesélte, miszerint a múlthéten egy volt évfolyamtársával három napig (!) egyetlen kontrollerrel játszottak felváltva a gép ellen karriermódban az X-es verzióval, és nagyszerűen szórakoztak, majd a végére már néha 5:0-s eredményekkel is alázták a gépet. Ez [illegible] jó p[illegible]a annak, hogy a sikerélmény csak a hozzáálláson múlik, és hát a FIFA Street elsősorban bulijáték, nem szabad erőltetni, mert különben csak felidegesítjük magunkat.

VÉGSZÓ

[illegible] játék lett ez a FIFA Street, de tény hogy valamit elrontottak benne. A karriermód [illegible] nos rövid, és maga a játék is tartalmatlan, legalábbis mai viszonylatban, és még az online mód [illegible] hiányzik. Az árkád jelleg sajnos túlságosan is dominál, ezért [illegible] sajátos játékmenet [illegible] irányítás miatt fárasztó vele egyedül sokáig játszani. Játszhatóság és tartalom terén a közelébe sem érhet [illegible] Pro Evo Soccer 4-nek. Viszont a grafika tetszetős, és már magának a játéknak a [illegible] mája [illegible] meghozza a kellő hangulatot.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy [illegible] neten csupa gyenge 5-6 pontos értékeléseket találtam a játékról. Nem igazán értettem miért húzták le ennyire, ezért aztán sz*rtam [illegible] az eg[illegible]szre, hiszen mit tudhatnak az amcsik az európai fociról. Azonban [illegible] kellett látnom, hogy bizony mégis csak van igazságalapja a negatív kritikáknak, de azért nem olyan rossz a helyzet, mint ahogy azt a nyugati tesztelők állítják. Szerintem elsősorban akkor ajánlott az FIFA Street vásárlósa, ha lehetőségünk van többedmagunk is játszani vele, akár felváltva nyomva a bajnokságokat a [illegible]p ellen. A biztonság kedvéért próbáljátok ki egy mérkőzés erejéig, mielőtt pénzt adtok ki érte.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

XBOX

XBOX

PS2

MARTIN BELESZÓL!

6.5 pont?
Pedig olya[illegible] király a TV-s reklámja... :(

FIFA STREET

EA SPORTS BIG

PS2, XBOX, GC

grafika:	jo
játszhatoság	kozepes
szavatosság:	kozepes
zene / hang:	jo
hangulat:	kivàlò

PS2	[illegible]
XBOX	[illegible]

✔ utcai foci, multiban nagyon jó
✘ sajatos arkad iranyitas, egyedul nem olyan elvezetes, keves tartalom

XBOX PS2

6.5 pont

BETONKEMÉNY!

TEKKEN TÖRTÉNELEM

TEKKEN 1

A Namco Tekken sorozata 1994 nyarán indult el a világot maga alá gyűrő, hódító útján; először persze csak a játéktermekben, majd egy évvel rá 1995 márciusában követte a japán, majd novemberben az amerikai és európai Playstation konverzió is.

A Tekken (1) azon kevés verekedős játékok közé tartozik (az eredeti arcade Killer Instict mondhatja el még ugyanezt magáról), amik mai szemmel is megállják ■ helyüket. Bár ■ karakterválasztó képernyőn látható arcok így 10 évvel később már karikatúráknak tűnhetnek, akkoriban ez a játék volt az ász! Fetrengtünk az akkor még szinte sehol nem látott kezdő és vége animoktól, és valljuk meg, még mai szemmel is igen tetszetős a game. Változatos hangulatos háttereket kaptunk (például a stadion, ahol a nagy kivetítőn kicsiben láthattuk a küzdelmet), a Namco lefektette buffering technológián alapuló kombórendszert, voltak fogások, lehetet kombózni, és ami a legfontosabb: a Tekken sorozat legmeghatározóbb figurái is mind ebben a játékban (T1) debütáltak. Alapban választható volt Kazuya Mishima, Marshall Law, Nina Williams, King, Yoshimitsu, Paul Phoenix, Jack, Michelle Chang, és ehhez még hozzájöttek az „ikerkaraktereknek" kikiáltott sub-boss-ok: Anna Williams, Kuma, Ganryu, Prototype Jack, Lee Chaolan, Kunimitsu, Wang Jinrey, Armor King. Volt két titkos szereplő is, az első, az első Iron Fist Tournament főellensége Heihachi Mishima (őt úgy lehetett behozni, ha menet vesztés nélkül végigtoltuk valakivel a játékot), illetve kevesen tudták, de ha maximumra pörgettük ki a játék elején a Galaga-t (ami egy régi Namco űrhajós lövöldözős automata volt), játszhatóvá vált Devil Kazuya is, ami már előre jelezte a sztori folytatásának irányát. Az első Iron Fist Tournamentet egyébként a Mishima Zaibatsu mögött álló pénzügyi csoportosulás vezetője hirdette meg. Heihachi Mishima hatalmas pénzjutalmat és hírnevet ígért annak, aki legyőzi őt, ■ harcosok pedig elkezdtek özönleni ■ világ minden tájáról.

Igazi kirívó hibát még mai szemmel sem találni a játékban, talán csak a command list, és a játékmódok, játéklehetőségek számszerű korlátozottsága, illetve néhány ma már alap opciónak számító beállítási lehetőség hiányát lehet felróni. Persze ne keressünk ■ kákán is csomót: imádtuk minden porcikáját, és nagy hamar népbetegség lett belőle. Bár egyes számítógépes magazinok konzol rovatában olyasmiket is olvashatunk, hogy a Tekken már nem is verekedős játék, hanem szimulátor, és milyen idegesítő, hogy egyes fogásoknál kiveszi a gép az irányítást, és egy másik kameranézetből nézhetjük végig a jelentet. Na vajon ki volt ez? **(Ki volt ez a marha? Martin :)**

TEKKEN 2

A második része egy évvel később került az árkádok félhomályos termeibe, majd ezt követte 1996 márciusában a japán, '96 augusztusában az amerikai, és végül ugyanazon év októberében az európai Playstationös port. Ha az elsőtől fetrengtünk, a másodiktól olyan pofont kaptunk, hogy hónapokig nem tudtunk magunkhoz térni! Az egész játék cuzámmenánblock hatalmas előrelépés volt az elődhöz képes, és megkockáztatom: ■ Tekken sorozat a második része már hibátlan, tökéletes, zseniális remekmű volt, egy nyers gyémánt, amiről mindenki tudta, hogy a jövőben mindenféle változatás nélkül csak aprókat kell majd csiszolgatni. Esküdni mernék rá, hogy játékkezdő animot annyiszor egyet sem láttam, mint a Tekken 2-ét. A grafikát feltuningolták, remek helyszínek, még több és hosszabb kombó, egymásba fűzhető karakter specifikus törések, visszatámadás, és hárítás visszatámadással, ezek voltak a lényegi újítások. Kaptunk hat új szereplőt is: az isteni Jun Kazama-t, Baek Doo Sant, Bruce Irvint, az imádnivaló Lei Wulongot, meg Rogert/Alexet, és Devil/Angelt. ■ vált világossá az is, hogy ■ Tekken széria az, amiben soha nem lesznek erőltetett karakterek: az új emberek mindegyike egyedi harcművészetével színesítette az amúgy is igen sokszínű kompániát. Néhány embert egyébként lecseréltek: Jack helyett Jack 2, Julia helyett pedig (akit Kazuya rabolt el) a lánya, Michelle lépett a szorítóba. Jött egy kazal új játékmód: Survival, Time Attack, a szétkoptatott Team Battle, gyakorlási lehetőség, még több, még poénosabb CG videó megnyerések.

Másodszorra már az apját legyőző, és ugyanabba a szakadékba ledobó – ahová ötévesen őt is leejtette a papa – Zaibatsu új vezetője, és egyre inkább az eluralkodó gonosz énjét előtérbe helyező Kazuya hirdeti meg a tornát. Ezúttal azonban nem mindenkit csak ■ hírnév és pénz csalogat elő: sokan közülük személyes sérelmek tisztázása végett indulnak a tornán: hiszen a Tekken történet igazából (ha Mishima család zűrös ügyeit nem vesszük figyelembe) ■ indult be. A játék tökéletes volt, mindenki erről beszélt, mindenki ezt nyomta – a Dead or Alive-ot ekkor még sehol nem jegyezték.

TEKKEN 3

Mivel az Iron Fist Tournament 2 egy nagy holtversennyel zárult, megjósolható volt, hogy hamarosan kihirdetik a harmadik tornát is, ám végül a következő viadalra húsz évet kellett várnunk. Időközben rengeteg mindent történt: ugye gonosz által megszállt Kazuya-t legyőzte az apja, és egy vulkánba dobta, azonban sem ő, sem más, nem tudott a románcról, ami Kazuya-t és az őt megmenti próbáló Jun között kezdődött, és aminek eredményeként Jun teherbe esett ■ férfitől. Úgy nagy általánosságban elmondható, hogy szereplők megöregedtek: Jun és Kazuya fia, Jin Kazama is felcseperedett, és az anyjától mindent megtudott a sötét múltjáról. Heihachi pedig folytatta világuralomra törő céljait, aminek leggyorsabb eléréséhez egy újonnan felfedezett és lokalizált ősrégi életformát tartott. Igen kitalálhattátok, Ogre-ről van szó, a Tekken 3 főellenségéről, aki első fogságba ejtési kísérlete után nem csak a Tekkenshu kommandót, hanem Jun-t, Jin Kazama anyját is lemészárolta. A fiú tehát beállt ■ nagyapjához és elkezdte a végeláthatatlan edzéseket, hogy bosszút álljon édesanyja gyilkosán. Heihachi azért, biztos, ami biztos alapon, ha a kis unoka elbukna, meghirdette a harmadik Iron Fist Bajnokságot is. A Tekken 3 ■ 32 bites konzolok verekedős játékainak császára. ■egyetlen videóval kezdődött, felturbózták a grafikát, a karakterek élei jóv■l gömbölyűbbek lettek, és szebb textúrákat kaptak. Néhány nem annyira közkedvelt figurát elhagytak, kaptunk viszont hét új embert: Ling Xiaoyu-t, Eddie Gordo-t, Dr. Bosconovitch-ot, Bryan Fury-t, Gont, és Mokujint, plusz választhattuk a főellenség Ogre két formáját is. Újítás volt még, hogy Kuma helyett akár egy Pandával is lehettünk, vagy például, hogy egyes szereplők helyett tanítványaik, leszármazottaik léptek ■ szorítóba – akik küzdőstílusban ugyan megegyeztek elődeikkel, de mégis új szereplőknek számítottak, ilyen volt például Forest, Law fia, és Hwoarang is, aki Baek tanítványa volt.

Az új szereplők megint nagyon betaláltak, mindegyik sallangmentesen egyedi volt. Mindenkinek bővült a mozgásrepertoárja, megjelentek a tíz hit kombók, külön opcióban lehetett őket gyakorolni, és kibővültek ■ játékmódok is. Lehetett strandröplabdázni illetve ■ láthatunk először mászkálós-verekedős minijátékot is ■ Tekken szériában: ez volt ■ Tekken Force. Sok figurának háromféle kosztümöt is behozhattunk. Végre volt Theater opció, ahol külön megnézhettük ■ behozott CG animációkat, amik talán a legjobbak voltak sorozatban, és érdekesség, hogy nem mind komputer generálta film volt, hanem például volt közte kézzel rajzolt anime is. Külön jó pont, hogy ha volt mentett állásunk, az előző két Tekkenből, akkor azok CG filmjeit is megnézhettünk, ja és az egyik megnyerés különbözött az európai és a japán változatban. A sorozat ekkor volt csúcsponton. Mindenki örökre a szívébe zárta, kultikus zseniális darab, aki lemaradt róla, örökre bánhatja, hogy nem láttam az ultra titkos szereplő, Tiger megnyerését! ;) A Namco részéről a lehető legszebb búcsú volt a Playstationtől.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

A TTT 1999 nyarán került be ■ játéktermekbe, és a szokásos időeltérésekkel ugyan de még 2000-ben mindhárom (japán, USA, PAL) konverzió kijött PS2-re. Történelmileg a Tag Tournamentet nem kapcsolhatjuk ■ sorozathoz, mivel nem része annak. A sorozat első három részének karaktereit egyesíti a játék, ■ ■ harmincnyolc választható szereplővel a legtöbb harcost felvonultató Tekken rész. Ha jól emlékszem elvileg tényleg mindenki benne volt az első három részből Ogre-tól Ganryu-ig, csak Angel hiányzott, bár erre nem esküdnék meg. Kaptunk viszont helyette pluszban egy fémtestű Mokujint, Tetsujint, és volt egy új főellenség, Unknow is, akiről valóban senki nem tud(ott) semmit, mi azonban mindig úgy tekintettünk rá, mint egy, a halálból visszatért Sabrewulf irányította Junra. A sok szereplő miatt olyan párharcok is létre jöhettek, amikre azelőtt nem volt lehetőség, így Jin is megküzdhetett akár az anyjával, akár az apjával, Kazuya-val is. Komoly gondok igazából ezzel a résszel sem voltak: ütött az elején a videó, rengeteg szereplő volt, beújították ■ Tag Battle-t, azaz egy helyett két szereplőt választhattunk minden menet előtt, akiket váltogathatunk is menet közben. Bowlingozhattunk benne, volt sokféle megnyerés, galéria, színház-mód. A grafika persze a Playstation után szemkápráztatónak tűnt, tényleg a játéktermekben érezhettük magunkat, főleg ■ hátterekre csodálkozhattunk rá, de persze ■ karakterek is nagyon ott voltak. Igazi agyonturbózott Tekken 3 filingje volt az egésznek. Asszem' ez volt az első olyan rész is, ahol térben is kitérhettünk a támadások elől, a kétszer lenyomott „fel" iránnyal. Szép és főleg gyors PS2-es kezdés volt a Namcotól.

TEKKEN 4

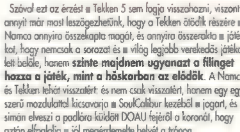
A sorozat legvitatottabb része 2001 júliusában jelent meg az árkádokban. Ezt követte 2002 márciusában ■ japán, illetve 2002 szeptemberében az amerikai és az európai PS2-es változat. A sztori egyre bonyolultabbá vált. Heihachi, miután megölte Jint (akinek az életét végül csak az mentette meg, hogy ő is átváltozott Devillé), megpróbálja a elszabadult Ogre maradványaiból kivonni ■ Gonosz gént, hogy aztán önmagába ültetve egy magasabb létformát hozzon létre. Mivel sorozatosan kudarcba fulladnak a kísérletek, megpróbálják Kazuya testének maradványait felkutatni, és az abban található genetikailag jobban asszimilálható (apa-fia hasonlóság miatt) gonosz gént kivonni. ■ lép be először a G Corporation is, ez egy másik mamutvállalat, aki szintén génmanipulációval, biológiai fegyverekkel, klónozással kísérletezik, ráadásul ők azok, akik Heihachi előtt találják meg Kazuya testének maradványait. Hosszú kísérletezések során végül sikerül is újrateremteni és életre kelteni Kazuya-t, amit úgy hálál meg, hogy szétveri a labort és megszökik. Néhányszor persze még egymás laborján ütnek a ■eihachi és a G Corporation emberei, de végül Heihachinak rá kell jönnie, hogy Kazuya-t csak egy újabb Iron Fist Tournamenttel tudja előcsalni. Meghirdeti tehát a negyediket: fődíjként pedig az egész Mishima Zaibatsu irányítást teszi fel. Kazuya-t ezzel ugyan lépre csalják, de nem csak ő száll be a küzdelembe!

A négyben elég kevés figura kapott csak szerepet: nem fog■k utánaszámolni, de asszem' ebben van a második legkevesebb harcos. A társaság gerincét ■ megszokott mag adja, ehhez hozzájött még Craig Marduk, Steve Fox, Combot, és Eddie



Gordo „utódja": Christie Monteiro. Lee kapott egy ikerkaraktert, Violetet, és Xiaoyu-t is választhattuk Miharu képében, úgyhogy mivel Christie Gordo ikerkaraktere csupán, Combot meg egy robot köntösbe bújtatott mindenki stílusát utánzó Mukojin volt, igazából csak két új karakterről beszélhetünk, bár ők nagyon bejövősek, és új színt hoztak. Steve egy valódi bokszoló, lehetett vele hajolgatni, kitérni, rúgni pedig szinte lehetetlen volt vele. Marduk pedig egy – még King-nél is nagyobb darab és brutálisabb – pankrátor, aki ■ Vale Tudo stílust gyakorolja. Egész érdekesen vezetgették a figurák történeteit, szinte mindenkinek volt saját bejáratú személyes főellensége ■ küzdelmek végén.

Ha azt kérdeznétek tőlem, miért siklott ki a Tekken 4 ■ vágányról, hát elmondom: szerintem a sok gyökér kritikustól. Túl sok kritika érte a Tag Tournamentet, ezért a Namco-nál elbizonytalanodtak, nem tudták eldönteni, hogy valójában merre induljanak: újból felvállalják-e a régi Tekken rendszert, vagy mint a konkurenciák, elinduljanak a teljesen háromdé felé. Utóbbit választották, ezért aztán egy kicsit változott ■ Tekken 4 harcrendszere, bejöttek a képbe ■ teljesen háromdés pályák, a szétverhető objektumokkal. Grafikailag sem tapasztalhattunk túl nagy előrelépést, néhány effektus és pálya brutálisan szép volt (dzsungel – vízfelület), mások meg nagyon óvarosra sikeredtek (füst, stb.). Megint volt Tekken Force mód, egyes karakterekkel pedig újra meg kellet tanulni játszani, mert némileg megváltozott az irányításuk. Viszont ■ Tekken játékok történetében először online ■ regisztrálhattuk ■ rekordjainkat a Namco honlapján. Lehet példálózni egyébként akármelyik konkurens verekedős játékkal, azért ■ Tekken 4 is megállja ■ helyét, még ha nagy előre lépés nem is történt benne. Én szerettem ezt ■ részt is, bár tény, hogy az európai verzió szinte játszhatatlanul lassú volt.



TEKKEN ADVANCE

A GBA-ra kiadott Tekken Advance a Tekken 3 legkedveltebb figuráit felvonultató, ugyanakkor nem ■ sztori vonalba illeszthető mellékvágány volt. A kilenc alapkarakteren ■ Heihachi is behozhattuk, mint titkos szereplő. Európába hivatalosan el sem jutott: ■ 2001 decemberi japán premier után, 2002 februárjától nyomhatták az amerikaiak is, ezt ■ kis képernyős, lebutított Tekkent.

TEKEN 5

Akinek volt Playstationje, az biztos, hogy találkozott a Tekken szériával. Aki találkozott ■ Tekken szériával, az soha nem tudja elfelejteni azt. És azért nem tudja elfelejteni, mert a Tekken az a játék, amiről mindenkinek van legalább ezer – ha nem több – sztorija. Jómagam is száz meg száz dolgot fel tudnék idézni a mai napig is: Hwoarang erős rúgása, Baek nagy felrúgása (amitől az ellenfél hat méter magasra repült, és ha elég gyorsak voltunk, utána ugorhattunk és még rányomhattunk egy hármas kombót). Kazuya nagy pörgése, Nina négyes törése, King nagy töréssorozata, aminek a végén megpörgette és elhajította az ellenfelet (tuti KO volt!), gombkombinációk: amit álmunkból felkelve ■ tudtuk, ■ hiba nélkül felmondtunk, bemutattunk bárkinek, bárhol. Jun Kazama végtelen kombója mekkora királyság volt? (Egyszer poénból gyakorlómódban 367-es hitet csináltam vele!) Yoshimitsu helikopterezése, vagy harakirije? Law Bruce Lee-s beállásai? Ezek olyan dolgok, amiket sosem felejtek el.

Azt persze senki ne várja, hogy a Tekken 5 majd megismétli az akkori filinget, mert az lehetetlen. Méghozzá azért, mert akkor, amikor tizenhat évesen ■ Tekken 2-őt nyomtuk, vagy amikor 19 évesen ■ Tekken 3 volt ■ sztár, mindegy egyes szemét meccsnek presztízse volt. Ha nem bírtad megverni ■ Kiss Józsit perfektre, akkor három hétig röhögtek rajtad a haverok, ha meg a Tányér Ödön minimál energiánál beadta Kazuya-val ■ nagy pörgést, és csinált egy Greatet, akkor kibujdokoltál a világból ■ szégyenedben. Egyszerűen akkor minden egyes küzdelem vérre ment, minden meccset meg kellett nyerni! És néha képernyőn kívül ■ elszabadultak az indulatok. Soha nem fogjuk elfelejteni, amikor CJ haverom (aki egyébként igencsak vágja a Tekkent), barami rossz napot fogott ki, és Team Battle-ben ■ Baekkel nyolc emberét vertem le – *perfektre*. Ezt ■ mai napig felemlegetjük, mert elég nagy közönség előtt cinkeltem be, de láttam már a Tekken miatt a kontrollert ■ földön szétverő, dührohamból sírásba torkolló idegrohamot kapott embert is.

Szóval ezt az érzést ■ Tekken 5 sem fogja visszahozni, viszont annyit már most leszögezhetünk, hogy a Tekken ötödik részére ■ Namco annyira összekapta magát, és annyira összerakta ■ játékot, hogy nemcsak a sorozat és ■ világ legjobb verekedős játéka lett belőle, hanem **szinte majdnem ugyanazt a filinget hozza a játék, mint a hőskorban az elődök**. A Namco és Tekken tehát visszatért: és nem csak visszatért, hanem egy egyszerű mozdulattal kicsavarja ■ SoulCalibur kezéből ■ jogart, és simán elveszi a padlóra küldött DOAU fejéről a koronát, hogy aztán elfoglalja ■ jól megérdemelte helyét a trónon.

MISHIMA ZAIBATSU

A többször emlegette Mishima Zaibatsu egyébként ■ Mishima család által alapított mára már globális méreteket öltött pénzügyi birodalom. Most hogy ezt tisztáztuk, feküdjünk rá egy kicsit a sztorira: ami közvetlenül ■ 4. Iron Fist Tournament után kezdődik. Aki nem játszotta végig ■ 4-et, az pótolja a hiányosságot. Ami viszont számunkra érdekes belőle az a Heihachi – Kazuya – Jin trió végső küzdelme. Persze kiválasztott embertől függően eltérő módon alakultak az események a Tekken 4-ben, de ■ lényeg, hogy Jin ■ győzelme után magára hagyta a földön heverő apját és nagyapját. A Tekken 5 sztorija pedig pontosan itt kezdődik: ■ legyőzött Heihachit, és Kazuya-t a Mishima Zaibatsu főhadiszállásán Honmaru-n – a G Corporation megbízásából – a Raven (zsoldos-bérgyilkos) vezette, Jack-5 robothadsereg támadja meg. Egy pillanatra úgy tűnik, apja és fia megtalálja ■ békét: együtt vetik magukat bele a gyilkos küzdelembe, és felveszik ■ harcot ■ Jackekkel. Kazuya azonban most sem hazudtolja meg önmagát, és a döntő pillanatban, saját szabadulása érdekében feláldozza apját. Kazuya Devilként növesztett szárnyaival lelécel, Heihachit pedig maguk alá gyűrik a Jackek, majd egyikük beindítja ■ testében hordozott robbanóanyag detonátorát. A robbanás leradírozza a fél hegyet, ■ mindenki megsemmisül, kivéve az épület mélyén ■ biztonsági szinten őrzött...

Raven pedig jelentést tesz a megbízóinak: Heihachi Mishima... halott. A Mishima konszern egyedüli vezetőjének halálhíre futótűzként terjed el a világon, ám a birodalom mégsem zuhan össze, úgy tűnik a háttérben meghúzódva valaki átvette a Zaibatsu irányítását. Egy hónappal az incidens után pedig a Mishima Zaibatsu hivatalos közleményt ad ki, amiben meghirdetik az 5. Iron Fist Tournamentet.

A játék elején ■ CG anime légkalapácsként üti szét az agyunkat: láthatjuk az előbb említett küzdelmet, és ■ robbanást is, az időközben szállóigévé vált „Heihachi Mishima... is dead" mondattal, majd a régi és az új karakterek is bemutatkoznak nekünk. Kétségtelen tény, hogy a kitűnő minőségű, látványos és tartalmas, profi direktori munkával készült videó megadja a játékhoz az alaphangulatot.

Rögtön az első pillanatban, ahogy elindul ■ játék, beüt a régi tekkenes hangulat, hiszen mint a Tekken 1-ben, most is egy kis űrhajós lövöldözéssel melegíthetjük be az ujjainkat. A szokásos tekkenes menüben (Star + Select ■ kilépés már az első rész óta!) pedig a következő játékmódok találhatóak.

Story Battle: ■ sorozat minden eddiginél komplexebb és tartalmasabb történetes-bunyós része (a győztes meccsekért egyébként arany (G) jár). A Tekken 5-ben ugyanis a lehető legapróbb részletekig ki van dolgozva az összes karakter története. Ezeket ■ sztorikat, ebben ■ játékmódban ismerhetjük meg, játszhatjuk végig, és nem árt tudni, hogy mindenki más-más okból indult az 5. Iron Fist bajnokságon! Most már nem csak prológus, és epilógus van a végén CG animációval, hanem minden egyes karakternek van egy vagy két olyan ellenfele a Tornán, akihez történetileg is kapcsolódik: támogatják egymást, vagy személyes sérelmeiket rendezik, esetleg valami laza poénos jelenet zajlik le köztük, és akik között extra párbeszédek, jelentek, néha még plusz CG animok is történnek, közvetlenül a meccsek előtt és után. Akárkivel ■ visszük tehát végig ■ játékot, elsőre semmiképp sem érdemes elnyomni ■ menetek előtti dumát, hiszen ezekből ■ bonusz jelentekből ismerhetjük meg ■ sztorik apróbb részleteit. Ami egyébként oda van rendesen rakva, abszolút könnyedén görgetik a szereplőkkel történő eseményeket, és a megnyerések is a jó öreg Tekken 3-at idézik. Humorosak, frappánsak, és pl.: Xiaoyu endje megint csak kézzel rajzol anime. Azt, hogy ki miért is indult ■ tornán, majd a szereplők bemutatásánál külön részletezni fogom, bár lehet, erre csak egy hónap múlva kerül sor.

Arcade Battle: a Tekken 5 játéktermi verzióját kóstolhatjuk meg a saját fotelünk kényelméből: méghozzá igen egyedi módon, hiszen a Namco megpróbálta a valódi játéktermi hangulatot átteleportálni a TV-k elé. Miről is van szó? A játék elején mindenki készíthet magának névbeírással egy profilt, ami alapján aztán itt az Arcade-ben regisztrálva lesz: ezzel ■ névvel és ranggal kezdjük meg a játékot. (Ha kezdő vagy, akkor beginner jelző lesz a neved alatt, viszont itt az Arcade módban 9 kyu-ként kezdesz, ha eleget nyersz, 8 kyu-s leszel és így tovább, aztán átmész dan fokozatra, szóval a győzelmekkel lépkedsz felfelé a ranglistán.) Az ellenfeleink pedig nem gépi ellenfelek, hanem szintén nickneveket használó, különféle rangú, virtuális játékosok által irányított harcosok. Olyan az egész,

mint amikor a japán játéktermekben össze van kötve mondjuk harminc Tekken 5 automata, mindegyik előtt ülnek, és ■ srácok nem a gép ellen játszanak, hanem egymás ellen pörögnek. Nem tudom, hogy a becenevek és a hozzájuk tartozó eredmények mennyire valósak, azaz valóban az árkád gépekből lettek-e átmentve az adatok, de ha igen, hatalmas érzés lehet annak, aki rátalál saját magára a játékban. A küzdelmeket egyébként ■ legalacsonyabb rangon kezdjük, és úgy háromnégymenetenként léphetünk feljebb, a kiemelt meccseket külön jelzik is nekünk egy felirattal. Nagyon érdekes és baromi jó, hogy a menetek után a D-paddel választhatunk magunknak a játékra várakozó virtuális srácok közül, igaz őket nem látjuk, de az általuk irányított karaktert, és annak rangja fel van tüntetve. A bunyónak soha nincs vége, nincs főellenség, addig játszhatunk, ameddig akarunk, vagy amíg el nem fogynak az ellenfeleik, bár ennek a valószínűsége egyenlő a nullával. A megnyert meccsekért egyébként itt is G (arany) jár, mennyisége és az előmenetelünk pedig nagyban függ a sorozatosan kiválasztott ellenfelek nehézségétől. Nagy királyság ez a mód.

Time Attack: ■ gyorsaságon van a hangsúly, minél hamarabb le kell gyűrni az ellenfeleinket. A különféle játékbeállítások erre a játékmódra nem érvényesek, nem lehet tehát könnyíteni a játékon.

VS Battle: két emberi ellenfél játszhat egymás ellen, adhatunk egymásnak előnyt, illetve a gép ■ döntetleneket is számon tartja. Senkit ne ijesszen meg, hogy a pályák nevei elképesztő iramban pörögnek, ■ jobb-bal irányokkal tudunk köztük váltogatni!

Team Battle: ■ szokásos csapatbunyó, amiben egytől nyolc szereplőt választhatunk ki. Nyomhatjuk gép ellen, de egy emberi ellenfél ellen is. Fasza kis mód ez, kultiváljuk a haverokkal.

Survival: a túlélés ■ cél. Egyetlen energia csíkkal minél több gépi ellenfelet kell leaáznunk. Ebben a módban szintén nem érvényesek a game settings beállítások, azaz nem könnyíthetünk ■ Survival módon. Viszont minden menet után, egy kicsit visszakapunk az elveszített energiánkból.

Practice: ■ gyakorlás minden eddiginél profibb és összeszedettebb. Beállíthatjuk az ellenfelünk viselkedését, kérhetünk hit analízist, és még sorolhatnám, de itt minden opció annyira egyértelmű, hogy nem igényel külön bemutatást.

Tekken – Devil Within: ■ jó öreg Force mód új köntösben. Nagyon új köntösben. Vadiúj köntösben. A sztorija szerint Jinnel nyomozunk ■ múltja után. Öt hatalmas helyszín van (Mishima Zaibatsu, vagy G Corporation labor, és az Ogre búvóhelyeként szolgáló ősi romok), amik még külön alpályákra is bomlanak. Az irányítás kicsit megváltozik, pl. tudunk ugrani és duplát ugrani. Van egy tölthető Devil energia csíkunk is, ami segítségével átváltozhatunk Devil Jinné ■. Egyébként a játék nagyon komplex, hosszú és összetett, a vége felé komoly platformrészeket ■ megoldani, és több az ugrálás, mint a bunyó. Ezenfelül még kapcsolókat is aktiválni ■ ■ helyükre juttatott nehezékekkel, mozgó objektumokat kell ütésekkel begyorsítani, és van még egy csomó más feladat is. A játék elég hosszú, jó három és fél óra mire végigviszed, vannak főellenségek is (giga Jack, Ogre kétszer, Heihachi klónok, meg egy furcsa szerkezet, ahol leginkább az ügyességünkre lesz majd szükség). Amúgy hosszú távon elég unalmas a bunyó, meg a mászkálás, még szerencse, hogy lehet közben menteni, CJ haverom egyhuzamban lenyomta, és a végére nagyon besokkalt. Egyébként számtalan, csak itt látható ellenféllel kell megküzdenünk, női Jack-szerű robotok, hatalmas démonlények, cyborgok, a testükön mátrixos csatlakozókat vise■ figurák. A végén már tiszta alien az egész. Érdemes azért végigvinni (az óriás True Ogrét látnotok kell!), mert egyrészt kapsz érte kapásból egy milliát, másrészt bejön választható szereplőnek Jin, plusz második alkalommal egy csomó egyébként csak megvásárolható tárgyat is összeszedhetünk itt.

Arcade History: ezért külön jár egy piros pont ■ Namconak! Itt ugyanis a három első Tekken játéktermi verziójával nyomulhatunk! Aki nem látta az ősöket, most bepótolhatja: nagyon baba kis bonusz opció ■.

Theater: a behozott epilógusokat, prológusokat, videókat nézetjük itt meg, illetve ■ zenei trackeket is visszahallgathatjuk.

Costumize: itt tudunk profilt készíteni, és itt van az is, amit mindenki hiányolt a Tekken játékokból, azaz a vásárlási lehetőség. A megnyert pénzből mindenkinek vehetünk különféle okosságokat: napszemüveget, új frizurát, fejpántot, lábvédőt, kardot az oldalára, shotgunt, kispisztolyt, szóval számtalan kiegészítőt. Változtathatunk ■ ruházat színén, és a legtöbb karakternek extra kosztümöt is vehetünk: az áruk ugyan elég borsos, de pl.: Yoshimitsu extra cucca simán megéri ■ pénzt. Egyébként miden karakternek vannak speciális kiegészítői, amiktől még lazább fickókká alakíthatjuk át őket: ilyen pl.: Law-nak a Bruce Lee-s nuncsakuk. De megemlíthetném Jinnek a fehér szárnyakat és ■ glóriát, amitől tiszta Angel lesz. Mondjuk, vannak poénos itemek is: megnézhetjük, milyen lenne Heihachi öregapós olvasószemüvegben, borosüveggel a hátán, vagy jókat röhöghetünk Devil Jinen, hosszú hajjal, szarvasagancssal. Vagy vásároljunk Kazuya-nak szárnyakat, szarvakat, villás farkat – és máris kész Devil Kazuya. Akik ezt hiányolták idáig ■ Tekkenből, most ezt is megkapták, egy szavuk ne legyen!

Options: a szokásos beállítások, amik közül csak ■ progressive scan-t emelném külön ki. Egyre több játék használja ezt a módot, a Tekken 5 is ezek közé tartozik, és érdekes (a japánok fejlettségét hűen tükrözi), hogy anno már néhány japán Dreamcast játékban ■ megtaláltuk ezt az opciót, (pl.: Rent A Hero-ban), amely játékok miatt döntöttem végül a progressive és a natural scan-t is tudó TV mellet. Ennek itt most jó hasznát vettem.

KEZDŐDJÖN A KÜZDELEM!

Nézzük, miből élünk. Először is kapunk 30 + szereplőt: itt van az összes aktuális kedvenc, a meghatározó figurák. És azért írok 30+-t, mert néhány szereplőnek megint van ikerkaraktere, pl.: Chritine-nek Eddy Gordo, vagy Kumának ott van Panda, Mokujinnak ■ női megfelelője, akik nincsenek külön feltüntetve a karakterválasztó képernyőn, viszont benne vannak ■ játékban. Ez a harminc plusz egyébként nagyon meggyőző szám, itt van szinte mindenki, aki számít, csak a Tagban voltunk többen. Mindegyik előző részből találunk itt harcosokat, de kapunk persze azért új szereplőket is: választható az introban látható Raven, aki mintha csak valamelyik Penge filmből ugrott volna elő (ez persze a választott ruhájától is nagyban függ), aztán itt Roger – az anyja erszényéből bokszoló – fia is: Roger Jr. A kínai Feng Wei is új belépő, nagyon brutális, kíméletet nem ismerő figura, szerintem mindenki hamar megkedveli. Asuka Kazamaról szerintem ■ neve mindent elárul: ■ küzdőstílusa alapján pedig akár egy tovább fejlesztett Jun Kazama is lehetne. A végére hagytam a szívemhez legközelebb állót: Devil Jint. Jint egyébként is globálisan a második legcoolabb játékszereplőnek tartom (rögtön Cloud Strife után :), de Devil Jinként még rá is pakoltak ■ srácra, ultra-mega-laza lett a fiú! *Imádom.* Az új szereplők, mint ez idáig minden egyes Tekkenben, tökéletesen beleillenek a Tekken-univerzumba, sallangmentesek, fantáziadúsak, megjelenésükkel, harci stílusukkal nem elvesznek, hanem épp ellenkezőleg: *hozzátesznek a játékhoz.*

Másodszor minden szereplőt újraterveztek és újraalkották. Jack(5) még soha nem nézett ki ennyire brutálisan (a terepszínű cuccában, mintha csak egy McFarlane-es cyborg lépett volna ki valamelyik Spawn képregényből). A minden játékban átalakított Yoshimitsu még soha nem volt ennyire bizarr (jó, de mégis: a Tekken 4-ben, ahol már rovarszárnyai is voltak). Baek Do San megőszülve? Kazuya már-már vámpírra hajazó kinézete? És még sorolhatnám a végtelenségig: mindenki új ruhát, ruhákat kapott, újratervezték az arcokat, ■ frizurákat, Paul Phoenix is végre visszazselézte a haját (szörnyű volt őt kiengedett hajjal látni a Tekken 4-ben: a kőkemény utcai harcosból hirtelen egy koszos, hontalan rocker vált). A karakterek nagyobbak, több poligonból állnak, és feljavították az animációikat is. Egyszóval minden teljesen új: ■ bemutatkozó és a menetek végi pózolásoktól elkezdve, az odamondogatáson át, teljesen lecserélték, megújították mindenkit. Végre Xbox minőségű részletességet és kidolgozottságot látunk PS2-őn! Baromi jók ■ szinkronhangok is: mindenki a saját anyanyelvén beszél: kínaiul, koreaiul, japánul, vagy épp angolul. Még Kuma (dörmög) és Mokujin (szötymörög) ■ kapott hangot. Egyetlen hibáról tudnék csak jelentést tenni: a menet végén ■ padlóra került figurák egytől-egyig mind ugyanazt a „végső-rángás" mozdulatot produkálják.

Kapunk ezen felül majdnem húsz teljesen új, és szemkápráztató pályát is. Küzdhetünk éjjel telehold által megvilágított réten, több száz éves kalózhajók fedélzetén, ahol minden mozdulatunkra aranypénzeket rugdosnak fel a szereplők. Verekedhetünk jégtáblán, ahol a háttérben pingvinek csúszkálnak ■ jégen, vagy bunyózhatunk egy gyönyörű vízesés előtt, esetleg egy (titkos) virágos kertben (ez csodaszép!), egy lángoló templom udvarán, egy hatalmas sárkányszobor árnyékában, egy szatelliten. Azt ugye mondanom sem kell, hogy minden pályán zajlik az élet a háttérben? A kedvencem persze Devil Jin katedrális pályája, ami azon túl, hogy brutálisan szép, még a zenétől ■ megborzong az ember: mintha csak ■ Parasite Eve főellenségének a muzsikáját keverték volna újra. A pályák végesek, a széleiken vannak objektumok, ami látványosan törnek, de ez nem csak látványelem, lehet tőlük sérülni is. A helyszíneken a széleikhez beszoríthatjuk ■ ellenfeleinket, illetve van egy olyan effektus is, hogy amikor földhöz vágunk valakit, bármilyen ■ a talaj, feltörjük, feltorgácsoljuk azt. Kivetnivalót egyikben sem találtam, nagyszerű és hangulatos mind, az éjszakai mező, és a titkos kert a virágágyásokkal pedig zseniális, nagyon a határán van a PS2 tudásának mindkettő.

A játszhatóság, és az irányítás is hatalmasat fejlődött a Tekken 4-hez képest, most újra ■ régi Tekken 3-as gyors folyamatos bunyót kapjuk kézhez. Minden szereplőnek megmaradtak a mozgásai: Kinggel például még mindig megcsinálhatóak a nagy törések, de például a legtöbb szereplő régebbi tíz hites kombója is visszaköszön, ha nem is teljesen ugyanabban a formában, mint megszoktuk, akkor minimális változtatásokkal. Ugyanakkor bővi-

tették is a repertoárt, van, aki százhúsz-százötven mozgásra is képes. Mindenki kapott új mozgásokat, counter attackot, egyeseknek új törései is vannak, és az új szereplők is teljesen egyedi stílusban küzdenek (Asuka-t kivéve ugyebár), akiket – mint a Tekken 4-ben Steve vagy Marduk stílusát – most is az alapoktól kell betanulni. A buffering technológia még mindig über alles: ha megtanultuk a kombinációkat, pofon egyszerű még a tíz hites kombókat is bevinni, hiszen a gép megjegyzi/letárolja a sorrendben lenyomott akciógombokat.

Az is igaz egyébként még mindig, amit a Martin egyszer már leírt: hogy itt nincsenek überszájfer harcosok, mindenkit mindenkivel meg lehet fogni, csak meg kell tanulni a figurákkal játszani. Az „ikerkarakterek" problémája viszont eltűnni látszik: jó példa erre az Anna-Nina páros, akik az idők során egyre jobban különböztek egymástól, mostanra pedig már szinte egészen más stílusban nyomulnak, de akár felhozatnám a Baek-Hwoarang duót is, akik bár mindketten tae kwon do-sok, teljesen más formában adják elő magukat.

A Tekken 5 minden eddigi Tekken játéknál nehezebb: még könnyű fokozaton is képes megizzasztani az embert, a főellenség pedig egy ritka nagy csaló rohadék.

Sajnos a szereplők, adataik, küzdőstílusuk, múltjuk-jelenük, indokaik ismertetéséhez kellene legalább még két oldal. Ha zöld lámpát kapok a jövő hónapban szívesen foglalkoznék még vele, és még az első Iron Fist Tournament előtti időket is összefoglalnám (miért dobta Heihachi az egyénként nagyon fiatalon már elkorcsosult – pl.: állatok kínzó – fiát a szakadékba ötévesen, ki milyen okból vállalta be a Bajnokságokat, milyen rokoni illetve baráti kapcsolatok fűzik egymáshoz a szereplőket, esetleg miért utálják egymást. Csak a Tekken 5-ről oldalakat lehetne írni: minden egyes szereplő története megér egy misét, most mégis csak egyvalakivel szeretnék foglalkozni, a Tekken 5 főfőgedrájával, **Jinpachi Mishima**-val. Az öreg Jinpachi-nál keményebb fickót el sem tudnék képzelni a Tekken 5 tetejére, már maga a neve is nagy császárság: Jinpachi, még kimondani is élvezet, pont olyan zseniális, mint a Devil Jin-Devil Gene szófordulat, amit ugye az angolban pont ugyanúgy kell ejteni, mégis az egyik a kedvenc karakterem, a másik pedig a benne rejlő gonoszt gént jelenti. Jinpachi Mishima Heihachi Mishima apja, tanította a fiát, sőt gyermekkorában még az unokáját Kazuya-t is. Fiatalon baráti szállak fűzték Wang Jinrei-hez és Armor Kinghez. Jinpachi tudott a Mishima vérvonal átkáról, és megpróbált véget vetni neki. Végül a saját fia áldozatául esett: összecsaptak és Heihachi győzedelmeskedett, és átvette a Zaibatsu felett az irányítást. Jinpachi visszavonult, ám amikor értesült, hogy fia a Zaibatsu-t katonai célokra is akarja használni, ismét szembeszállt vele. Heihachi másodszor is legyőzte, és Honmaru-n egy földalatti börtönbe záratta, ahol évtizedeket rohadt. A Honmaru-n történt robbanás azonban megszabadította béklyóitól, és kiszabadította magát a lángoló katlanból. Egyelőre rejtély, hogy honnan az emberfeletti erő, és azt is homály fedi, hogy mi történt vele a börtönévek alatt, valamint arra sincs magyarázat, hogy milyen titokzatos szörny és gonosz erő szállta meg ezt az egykoron nemes lelkű embert. A megszállt Jinpachi-nak egyetlen célja van csupán: minden életformát eltörölni.

Persze nem ilyen egyszerű a képlet: például Wang Jinrei-t is maga hívja meg az 5. Iron Fist Bajnokságra; emberi énje még reménykedik, hogy az öreg barát majd megszabadítja a szenvedéstől, mielőtt a szörny teljesen átveszi felette az uralmat, végez vele. Többek között Wang Jinrei megnyerése is nagyon ütős, és igazán megható, ahogy a végén a két öreg barát beszélget. (Devil Jin megnyerése meg aztán ultra brutál!) Jinpachi egyébként a legszemetebb főellenség, akivel idáig találkozhattunk a Tekken sorozatban: durva nagyokat sebez, tűzsugarat lövell ki magából, visszatölti az energiáját, és pikk-pakk kicsinál néhány ütésből. Van a játékban néhány olyan karakter, akivel egész nehezen lehet csak kivégezni a tatát. Jinpachi-t egyébként nem sikerült megnyitnom, pedig nagyon kíváncsi lennék az ő történetére is – lehet aztán, hogy nem is választható karakter, bár gyanús nekem a játék elején az az űrhajós lövöldözős játék, emlékezünk csak vissza a Tekken 1-re...

HEIHACHI MISHIMA HALOTT, DE A TEKKEN MÉG ÉL

Bár lehet, hogy Heihachi Mishima halott (egyébként nem :), a Tekken sorozatot viszont egyáltalán nem kellett volna temetni a kicsit balul sikerült negyedik rész után. Nem szeretnénk felesleges vitákba bocsátkozni, de a Tekken 5 – a Tekken 10. konzolos évfordulóján visszatérve – egyelőre mindent ver, platformtól függetlenül. Engem személy szerint nem túlságosan érdekel, hogy a SoulCalibur-ban Csontváz Csabival hány kártyát lehet megvásárolni, mint ahogy az sem érdekel, hogy a csak a csöcsökről elhíresült DOA Ultimate-ben, ha kilököm Jumbó Jolánt az ablakon, akkor hatvanhárom métert repül, és utána lehet ugrani. **A jó verekedős játékban semmi más nem számít csak a multiplayer**. Mert valljuk be, egy idő után elfogynak a behozható megnyerések, a harmadik napon már unalmas kártyákért játszani, egy hét játék után pedig csak a gyógyegerek tudnak örülni annak, ha sikerült behozni Lufipufi Anna százkilencvenharmadik ruháját. A jó multiplayerhez pedig a következő összetevők kellenek: fantáziadús karakterek, tökéletes irányítás, iszonyat mennyiségű betanulható mozgás. Ezért élvezetes egy Killer Instictel játszani, és szimpatikus használható szereplők hiányában ezért bukás nálam az amúgy a Virtua Fighter-féle harcrendszert koppintó DOA. A gyönyörű hátterek, a szuper realisztikus szereplők, csak hab a tortán, mint ahogy a történeti háttér, a különféle játékmódok, a megvásárolható extrák is felfoghatóak egyfajta bonuszként. A Tekken 5-ben mindezek meg vannak: a szereplők már a kezdetektől fogva imádnivaló gyilkosok, annyi ötlet van bennük, hogy – akárcsak a GT4 vs. más autóversenyek közti konzekvenciát nézzük – kár is belefogni egyéb verekedős játékok fejlesztésébe, mert karakterek terén egyszerűen lehetetlen felülüberelni ezt a felhozatalt. Minden szereplő tökéletesen eltalált, egyedi fazon, akikkel hamar azonosulni tud az ember. Az irányítás zseniális, sikerült a teljesen eltérő harci stílusokat egyfajta irányítási metódusban tető alá hozni, mindenféle megalkuvás nélkül. Az embereink ráadásul nagyon kiegyenlítettek, mindennek van ellenszere, és a mozgások végeláthatatlan sora biztosítja nekünk a tartalmas kikapcsolódást: még hetek után is meg tudjuk egymást lepni egy-egy új mozdulattal, támadással. A bunyók gyorsan folyamatosan ösztön szinten zajlanak, reflexből háríthatsz és visszatámadhatsz. Ha csak a VS Battle került volna fel a korongra, már akkor 10 pontot érne a játék, mert ketten multiban megunhatatlan. De ezen kívül itt van az összetett sztori modusz, a elképesztően megújult Arcade Battle, a jó öreg Time Attack a Survival,a Team Battle, a felturbózott Devil Within, a vásárlási lehetőség, a felújított grafikai motor, a gyönyörű pályák, a harminc plusz szereplő, a kibővült mozgásrepertoár, a gyönyörű és poénos megnyerések, a fantasztikus zenei aláfestés. És itt van a régi jó öreg „most hagyjál, nem érdekel, semmi mással nem tudok foglalkozni, mert szétvet az ideg, ha most se nyerek" Tekken érzés, az a „legszívesebben beleverném a TV-be egy vesztes meccs után, ha viszont nyerek, a mennyekben érzem magam" hangulat, amire régóta vártunk, mi Tekken rajongók.

Lehet persze vitatkozni azon, hogy vajon a Tekkenben látjuk-e a legszebb börtextúrákat, hogy más játékban nem csillognak-e élethűbben a karakterek, egyes figurák méretei nincsenek-e eltúlozva, mások izomzata nem lehetne-e realisztikusabb, de szerintem teljesen felesleges.

A Tekken 5 a Playstation 2 határait feszegeti, anti-aliasing nélkül is (vagy netán hardveresen vannak az élek elsimítva?) magasan veri a konkurenciát, progressive scanben pedig elképesztő látványt nyújt: nem hiszem, hogy lenne olyan Xbox, vagy Gamecube tulajdonos, aki ne tenné össze a kezét, és ne rebegne hálaimát, ha lenne Tekken 5 az ő gépükre is.

Hogy mit nyújtott nekem a Tekken 5? Olyan érzést, mintha egy évek óta nem látott, gyermekkori barát kopogtatott volna be hirtelen az ajtómon. És ez a gyermekkori jó barát igencsak jó évjárat, jó pincészetből, akinek az évek csak jót tettek, és ahelyett hogy megpempősödött volna, csak tovább érlelődött. És így évekkel később, érettebben, komolyabban is képes arra, hogy visszaidézzük, elmerüljünk gyermekkori emlékeinkben. Badarság lenne persze azt hinni, hogy a Tekken 5 egy múltba révedő, önmagát ismétlő, farkába harapó kígyó lenne, a Tekken 5 maga a jövő, zseniális megunhatatlan mestermű, amit egy évtizeden keresztül edzettek a Namco kovácsműhelyében.

És hogy mi a Tekken 5 valójában? Minden verekedős játékok legjobbika.

Devil Jinpachi

MARTIN BELESZÓL!

Egy Tekken mind felett, Egy Tekken kegyetlen,
Egy Tekken a sötétbe zár, bilincs az Egy Tekken!

TEKKEN 5

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

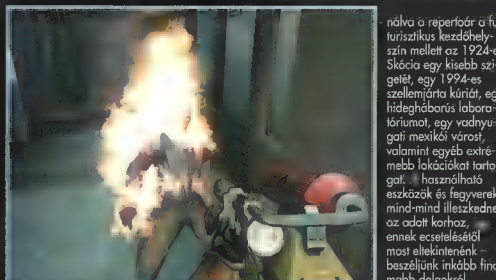
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, 16:9
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ a világ legjobb verekedős játéka
✘ a mászkálós játékmódot ne eggszer próbáljátok lenyomni

10 pont





TimeSplitters
FUTURE PERFECT™

1998. Az [redacted] amikor a játékipar fogaskerekei kiugrottak a helyükből, hogy egy még csak kialakulóban lévő gépezetbe illeszkedve egy [redacted] korszakot hozzanak [redacted] Az áttörést a globális internetpenetráció és az otthonokba vándorló PC-k mennyiségének robbanásszerű növekedése hozta meg. [redacted] cybertér megnyitotta kapuit a kalandozni vágyó fiatal lányok/fiúk előtt, mindenki a még gyerekcipőben járó, a nagyközönség számára is emészthető World Wide Web kusza csatornáit fürkészte. Bár már korábban is volt példa kizárólag multiplayerben tolható produktumokra – elég csak a grafikus elemeket mellőző MUD-okra, vagy a stílusteremtő Ultima Online-ra gondolni – a hétmérföldes csizmás lépést az Everquest, majd az alig pár hónappal később érkező Quake 3 tette meg. Utóbbi anyag az elmaradhatatlan id-s technikai revolúció mellett az FPS-ek rideg szabályaival is szakított. Carmack [redacted] gárdája nem volt rest en bloc mellőzni az elfogadható történettel rendelkező szingli opciót, [redacted] a Dreamcaston is szép sikereket elért game a magányos farkasok számára mindössze egy botok elleni tornát tudott felmutatni, a hálózati powerplayerek viszont [redacted] későbbi modifikáció áradatnak köszönhetően tengernyi módban apríthatták egymást napestig. [redacted] jósolt bukás helyett az alkotás bombasiker lett, hatása mindmáig érezhető. Számos követője akadt az eltelt évek során, de az Unreal Tournamentet leszámítva nem lelt méltó kihívóra, egyetlen projectet kivéve: **TimeSplitters**. Kőkemény [redacted]lan vagy osztott képernyős móka, ízléses körítéssel, könnyen kezelhető irányítással, kiforrott kóddal. Kétség sem férhet hozzá, hogy a HALO mellett a konzolos szcéna legnívósabb [redacted]völdéje a *Free Radical* gyermeke, mely egy korrekt folytatás után elérkezett a harmadik epizódhoz, jó előre beharangozott egyszemélyes kampánnyal és immáron vaskos online képességekkel.

BACK TO THE FUTURE III

A cselekmény ezúttal is az időkristályok körül bonyolódik. Az előző epizódokból már ismerős Cortez épp hazafelé tart űrhajóján, fedélzetén a kulcsfontosságú kövekkel, mikor baj éri: a TimeSplitterek inváziót indítottak a földi bázis[redacted]len, a sors pedig úgy hozta, hogy tar fejű hősünk járműve egy kisebb technikai malőrnek köszönhetően a központtól nem messze, a tervezettől eltérő megoldással landoljon. Nincs idő feleszmélni, az akció azonnal kezdetét veszi, s 11 kemény pályán [redacted] egy pillanatra sem hagy alább a puskaropogás. [redacted] változatosságra nem lehet panasz: a temporális térháló réseit kihasználva a repertoár a futurisztikus kezdőhelyszín mellett az 1924-es Skócia egy kisebb szigetét, egy 1994-es szellemjárta kúriát, egy hidegháborús laboratóriumot, egy vadnyugati mexikói várost, valamint egyéb extrémebb lokációkat tartogat. [redacted] használható eszközök és fegyverek mind-mind illeszkednek az adott korhoz, [redacted] ennek ecsetelésétől most eltekintenénk – beszéljünk inkább finomabb dolgokról.

Időparadoxon. Mesterkélt megfogalmazás, könnyen érthető tartalommal, ám tucatnyi elvont kérdést feszegető háttérrel. A TimeSplitters nem dobálózik elméletekkel, megoldásokkal [redacted] következtetésekkel, a programot felölelő korszakban már elérhető és minden különösebb ceremónia nélkül használható az utazás ezen érdekes formája. Cortez már a második misszióban belebotlik – önmagába. A zárt ajtóhoz való kulcsot jövőbeni énjétől kaparintja meg, később pedig egy szorultabb szituációból menekíti meg múltbéli kivetülését. A vonaton száguldva [redacted]gy helikopter állja utunkat, a pár másodperccel később feltűnő Cortez [redacted]delmezésével ez a probléma is abszolválható. [redacted] helyzet sajnos nem túl rózsás, bár pokolian humoros jeleneteknek lehetünk szemtanúi a rövidke kampány során – a tudósokat egy az egyben Woody Allenről mintázták, de ráismerhetünk a Csillagkapu híres „tapintgatós" mutatványára – a No One Lives Forevert megszé[redacted]ítő büntetős párbeszédek („Igor azt mondja, [redacted] ha sokat gyakoroljuk a különleges meditációs technikát, bekerülhetünk a Tudósok szövetségébe!" No [redacted] mondd, milyen volt? „Hát, még [redacted] ha leülök") és egyedi karakterek sem emelik ki az átlagból alanyunkat – a monstre network opció viszont garantáltan hónapokra a TV képernyő elé szegez majd mindenkit.

MÁTRIX

Ha kellő tapasztalatra tettél szert a relatíve rövid kampány kipörgetése során – gondolva itt különösképp az elengedhetetlenül szükséges precíz célzásra – úgy csatold be a biztonsági öveket [redacted] bökj rá a főmenüben trónoló Multiplayer feliratra. Hölgyeim és uraim, van szerencsém bemutatni minden idők talán legjobb (platformtól függetlenül) többszereplős FPS-ét. A TimeSplitters végtelen lehetőségekkel kecsegtető, alapból több mint egy tucatnyi módozattal rendelkező opciója a stílustól irtózó bármely [redacted]yert képes hosszabb távú szórakozásra csábítani. Van [redacted] minden mi szem-szájnak ingere, úgy hogy haladjunk csak szépen, sorjában.

A Challenge Mode csupa elborult aljáték gyűjteménye. Ügyességi feladatok éppúgy megtalálhatók benne, mint gyorsasági versenyek, precíz célzást megkövetelő küzdelmek, vagy épp eszement mészárlásra ösztönző küldetések. Robotmacska futam, borosüvegtörő száguldás, zombiaprítás, majomtáncoltatás (utóbbi különösen veszélyes a rekeszizmokra, különösen a '80-as éveket idéző diszkós ámokfutásokra emlékeztető aláfestő zene miatt) – a repertoár eszméletlenül tágas és mint látható, pokolian szórakoztató [redacted] Az Arcade címke két almenüt rejt – a Liga nevéhez hűen egy globális tornát takar, meghatáro[redacted] feladatokkal és időlimitekkel teletűzve. Az aranyfokozatok bezsebelésével nyílik meg az út a re[redacted] karakterek, tárgyak, fegyverek [redacted] szintek [redacted] a főszál kipörgetése után érdemes élni az opció nyújtotta lehetőséggel.

Network adapter híján az online harcmezőre felcsatlakozni nem tudó, vagy épp közeli PS2 tulajdonos ismerőssel nem rendelkező egyének számára maga lesz a Kánaán az Arcade [redacted] stílszerűen – Arcade részlege. A játék legkövérebb menüpontja tartalmazza a létező összes multiplayer módot, természetesen botokkal fűszerezve. Pontosan 13 (!) különböző szabályra épülő komplex rendszer csábítanak öldöklésre. A Deatmatch, Team Deatmatch, Elimination [redacted] Capture the Bag nem szorul különösebb magyarázatra, a maradék viszont még tartogat meglepetéseket. A Bagtag-ben egy táska cipelése a cél,







a lehető legtöbb ideig, a Shrink egy rang alapján összeállított kompetíció, a Vampire-ban a folyamatosan csökkenő életerő pótlását kell megoldani az ellenfelek módszeres gyilkolásával. *Levegővétel*. A Józsefvárosi piac törzsvendégei próbálkozhatnak Thief cával (tróféagyűjtés), az oviban kidobóst kultiválók Virus feliratra kattintva élhetik ki elfojtott vágyaikat, a BKV ellenőrök Zónákat foglalhatnak és felügyelhetnek, a rómaiaknak a Gladiátorok küzdelme jutott, az überlámáknak a vesztest segítő Mon- Assistant gére hagytam a nomabb darabot: Assault. Adva vagyon egy hatalmas építmény – gyártelep, börtön, hotel – valamint két csapat. grupp egyik fele a védő szerepét játssza a többiek pedig a támadót. A vár bevétele/biztonságban tudása összetett, nagy csapatmunkát igénylő feladat. Példával illusztrálva: Adott hatalmas marsi kolónia, a bejutás körülményes procedúra. Elsőként az ágyukkal teliaggatott fal áttörése a feladat, aztán jöhet biztonsági konzol deaktiválása, m a börtönkapukat védő mező leeresztése, végül pedig jöhet a megcélzott rab likvidálása. Jövőbeni klánok leendő favoritja, a koca-playerek viszont kerüljék, mert nagyon kemény erős kooperációt igényel.

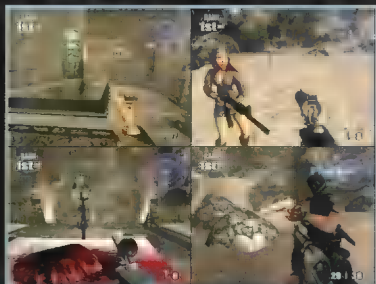
Tessék vigyázni még nincs vége: a pályaszerkesztő ezúttal is alapból kijár a program mellé, így a végtelenhez konvergáló szavatosság garantált. Ami maradt: tonnányi előre beállított és felhasználható panel, többféle környezet. Ami változott: letisztultabb kezelőfelület, egyszerűsített irányítás, egyediséget szavatoló beállítási lehetőségek, foghíjas dokumentáció.





MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok TimeSplitters rajongó, sőt, az előző részek látványvilága kifejezetten taszított. Ebben az újban viszont olyan bitang komoly multi van, ami előtt kötelességem fejet hajtani. Vegyétek meg, találkozunk a neten!



VIRTUAL ENTITY

A TimeSplitters első epizódja a PS2 hajnalán, a 2000-es esztendő végén jelent meg, így nem meglepő, hogy a végtelenségig foltozgatott grafikus motor pokolian gyorsan dolgozik, sajnos kor a minőség rovására. főszereplők kidolgozására egy szavunk sem lehet, mimikájuk és testmozgásuk kiváló, az ellenfelek viszont hagynak némi kívánnivalót maguk után – szigorúan csak a szingli részt tekintve. A mű a foga fehérjét a fentebb ecsetelt multiplayer opcióban mutatja ki. Már kezdetben majd' félszáz modell várja, hogy a bőrébe bújjunk, a 100%-os állapot elérése után pontosan 149 karakterre nő a válaszható skinek száma. változatosság garantált, egyenkatonából is van bőven, de olyan extrémebb arcok is felbukkannak, mint egy katanás nindzsa vagy egy jobb körökben darth jedinek is beillő titokzatos rosszfiú. pályák változatosak, a néhol igencsak alacsony felbontású textúrák lerontják az összképet, a vietnámi szakasz napsütötte arénája szont minden gondot feledtet. Apróbb bugok akadnak – falon áttűnő objektumok, hiányzó elemek, kisebb szag tás – ezeket rójuk fel a tesztelt verzió kiforrotlanságának, lévén nem a boltokba kerülő, már csak a sokszorosításra váró példány fordult meg a kezeim között. Ritkán találkozunk igazán letaglózó, hibátlan zenei kompozícióval (többnyire Jasper Kydd úr kápráztatja a nagyérdeműt), de a TS aláfes melódiái a szabályt erősítő kivételbe tartoznak. A felcsendülő dallamok minden egyes alkalommal az aktuális lokációhoz igazodnak, skótdudás részletek éppúgy felcsendülnek a TV hangszórójából, mint idegesítő elektronikus foszlányok (Norby kolléga legnagyobb örömére) vagy melankolikus töredékek.

PARADOXON

Nehéz helyzetben vagyok az értékelésnél. Elsőként itt van az apróbb technikai és tervezési hibákkal rendelkező, pokolian humoros, ám kissé monoton, kusza szingli opció, másrészt itt van egy olyan pokolian sok opcióval rendelke gyakorlatilag végtelen játékidőt szavatoló multiplayer mód, melyre nemhogy konzolon, de még PC-n sem volt példa – annak ellenére, hogy a jelen lévő dolgok döntő hányada már a korábbi epizódokban is szerepelt, lényeges tás nem található. Egy biztos: ha TimeSplitters rajongó vagy, törd a malacperselyt tedd magadévá a korongot – amennyiben csak működvelő FPS fan bújik meg a böröd alatt, egy nívós produktumra vágyik a Killzone pörgetése után, úgy a TS megvásárlásával vágyaid teljesülnek, egy Net adapter birtoklásával pedig az élmény kiteljesedik, az addikció pedig elkerülhetetlen közelségbe kerül.

Wilson

EA GAMES / FREE RADICAL

MÁS VERZIÓ: X

	közepes
	jó
	kiváló
	jó
	közepes

1-16 Játékos, online
memóriakártya 8mb (281KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ döbbenetesen sokrétű, utolérhetetlen multiplayer élmény
× kopottas grafika, kevés újítás

8 pont

LET'S GET READY TO ...





Nahát fiúk (és lányok), lassan újra itt a tavasz. Megint lehet hajkurászni a csajokat, vagy a hapsikat (igény szerint), de közben ne felejtsünk el beiratkozni egy konditerembe is, hogy nyárig leizzadjuk a télen feledzett sörhasakat. Tudjátok, mint ahogy a San Andreas-ban gyakoroltátok, csak most kicsit realisztikusabban. Egyébként mások biztos jobban szeretik, de én igazság szerint mindig a pokolba kívántam a telet, és a hideget. A havazásban is csak egyetlen igazi pozitívumot látok, leszámítva a fehérkarácsony hangulatát az ünnepeknél, mégpedig hogy a párommal ki tudjuk vinni ■ parkba ■ kis husky kutyánkat (Snuky-t). Ugye meséltem már, hogy évek óta vak szegény ? Mindenesetre nagyon szeret a hóban ugrándozni a kis vacak. Én mondjuk kevésbé lelkesedem a sportcipőmmel, de ezt a néhány hetet már csak kidekkelem valahogy egy drága bakancs nélkül is. (Most éppen úgy sincsen hó, de sosem lehet tudni.) Addig is ott a kis meleg otthonunk, ahol egy forró tea mellett bármikor ellazulhatunk a konzolunk előtt. Nézzük is gyorsan, hogy milyen a friss tavaszi felhozatal.

A BOKSZ ÉS A BOKSZJÁTÉKOK

Az általam tesztelt stuffok közül talán a **Fight Night Round 2** volt az egyik kedvencem. Nem véletlenül, hiszen a Fight Night 2004 a tavalyi év egyik legjobban várt bokszstuffja volt. A róla készült review-kban leginkább ■ grafikát, a hangulatot, és ■ speciális jobb analóg karos „total punch control"-t dicsérték. Mivel személyesen még nem volt szerencsém a játékhoz, a folytatás tesztelése előtt elkértem egy X-es példányt az 576 bázisról.

Valamilyen oknál fogva nem voltam megelégedve a játékkal. Már magától ■ grafikától sem voltam eléájulva, de nem is arra voltam igazán kiváncsi, hanem arra, hogy valóban képesek voltak e az alkotók egy realisztikus, és emellett játszható bokszstuffot létrehozni. Begyakoroltam néhány mozdulatsort, majd lenyomtam néhány meccset. Be kellett látnom, hogy a mozdulatok analóg karos végrehajtása tényleg valamivel élethűbbé teszik a játékot, de magával az irányítással egyáltalán nem voltam megelégedve. Azon kívül, hogy a mozdulatok és az irányíthatóság túlságosan is statikus volt, sajnos egyáltalán nem, vagy csak nehezen volt alkalmam olyan kombinációkat hatékonyan végrehajtani, mint amiket a valós életben is jól hasznosítottam. Akárcsak ■ többi általam ismert bokszstuffnál, ennél is többnyire horgok és felütések sorozatára kellett hagyatkoznom, ha el akartam érni valamit. Nem nagyon tudtam mi tévő legyek, hiszen Csipi rendkívül meg volt elégedve a játékkal (71. Konzol), meg az irányításával, és ugyebár máshol is pozitív véleményeket hallottam. ■ kellett látnom, hogy ezek szerint nem nagyon lehet teljesen élethű bokszjátékot készíteni, de hát hogy ■ helyettesíthetné ezt az érzést egy oldalnézetből irányított kis figura, akinek gombokkal adunk parancsot. Persze ezzel nem azt mondom, hogy az ilyen játékoknak nincsen létjogosultságuk a konzolpiacon, hiszen a kellő hangulatról már számos poénos stuff gondoskodott, mint például ■ Ready 2 Rumble sorozat, amit nem szívesen hagytam volna ki. Ám a Knockout, és főleg a nyomdokaiba lépő Fight Night sorozat már nem poénos oldaláról közelíti meg ■ sportágat, hanem afféle boksz-szimulátor szeretne lenni, és éppen ezért nézem ezt a játékot én ■ ilyen kritikus szemmel.

A legtöbben már biztosan sok-sok bokszmérkőzést láttatok a tévében, esetleg élőben, de csak kevesen tudják, hogy milyen érzés is ez valójában. Magát ■ bokszot, mint sportágat, tehát az egyesületeket, ■ híres bokszolókat stb. nem ismerem jobban, mint más emberek, viszont szert tettem már benne némi tapasztalatra. Talán már meséltem, hogy bő két évig tanultam freestyle-t, ami egy ■ thaibox alapjaira épülő amerikai full-contact küzdősport. Mivel az egész világon az ökölvívás számít a legjobb kéztechnikának, mi az edzések 75 %-án csak azt gyakoroltuk. Bár hozzáteszem, mi inkább szabadstílusú bokszot tanultunk, ahol a boksszal szemben sokkal több ütőtechnikát alkalmazhattunk. Mindenesetre számos edzőtermi küzdés után elmondhatom, hogy teljesen más élmény, mint azt sokan a tévé előtt hiszik. Nem is gondolnátok, hogy milyen kőkemény kondi kell hozzá, és mennyi gyakorlás, hogy akár csak egyetlen hatékony horgot, vagy bármilyen más ütést be tudjon vinni az ember a mozgó ellenfélnek. Még jól emlékszem az érzésre, amikor még legalább 1 egy perc van hátra ■ menet végéig, de már fuldoklom, karjaimat alig tudom fenntartani, az ellenfelem meg csak közelít, és csak az alkalomra vár, hogy ledaráljon. Ehhez semmi más nem hasonlítható. Ilyenkor teljesen kikapcsol az ember agya, rendkívül lassan telnek ■ másodpercek, és minden mozdulatra figyelni kell. Higgyétek el, egy átlag ember már alig fél perc után fuldokolna ■ ringben. Rendkívül nehéz kerülgetni az ellenfelet, folyamatosan fenntartani a kezet, és ütések sorozatát kiosztani, melyek legalább 90%-a luft. A sok-sok apró ütés sokkal brutálisabb mértékű, mint ahogy azt sokan gondolnák. De már az sem kellemes, amikor védekezéskor az alkarok összecsapódnak. Az ilyen küzdelmeken rengeteg sérülés jöhet létre, még gyakorlott bokszolóknál is.

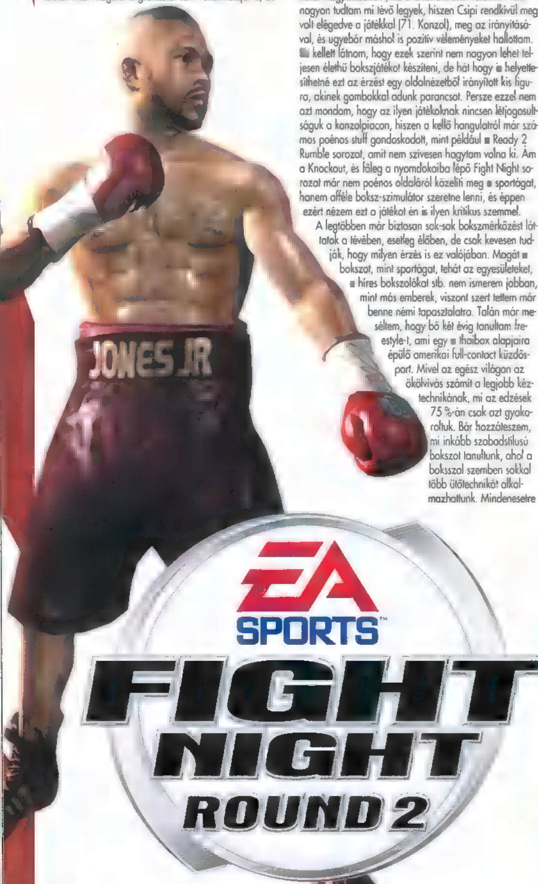
Visszatérve a Fight Night 2004-re, mint szimulátorban, számos hibát véltem felfedezni. Izgalmas volt a hosszas tesztelés után néhány perccel belekukkantani a folytatásba, mert így frissen még minden változtatásra felfigyeltem. Megnyugodtam, ugyanis már rövid tesztelés után konstatáltam, hogy a fejlesztők bizony pont azokra a problémás részekre mentek rá, melyeket én néhány perce még kifogásoltam az előző résznél.

KARRIERMÓD

A játék szerkezete igazából nem sokat változott az előző rész óta. Itt is ugyanúgy egy létező, vagy custom bokszolóval küzdhetjük magunkat végig a ranglistán. Azt viszont megjegyezném, hogy a custom bokszolónk kialakításánál valamivel több szabadságot kapunk, mint az előző részben, és a menü designja is sokkal dekoratívabb lett. Kezdetben amatőrök vagyunk, így semmilyen ranglistán nem szerepelhetünk még. Bármikor profivá válhatunk, de mégis érdemes lenyomni néhány amatőr küzdelmet, hiszen addig is pénzt keresünk, és fejlődünk az edzésektől.

Mindig ki kell választani, hogy melyik ellenféllel szeretnénk megküzdeni, majd előtte részt vehetünk egy edzésen. Az amatőrként még csak gyakorló küzdelmeken (sparring) vehetünk részt, de profiként már több edzésfajta is ■ rendelkezésünkre áll, bár ezeknek ■ mennyisége sem számottevő (pl.a Rocky Legends-hez képest): zsákolás, kombózás stb. De legalább viszonylag hamar elsajátíthatóak. Érdemes mindig részt venni rajtuk, de természetesen automatá■ is állíthatjuk. ■ kiválaszthatjuk, hogy mely tulajdonságainkat fejlesszük tovább, és hogy milyen módon edzünk: confident, focused, aggressive. Az agresszív edzés néha rendkívül hatékony, de itt ■ legnagyobb a sérülés veszélye is, ezért a fókuszált edzés a legajánlottabb.

Profiként az ellenfél kiválasztása után, már saját magunk választhatjuk ki a két edzőnket. Ez ■ megoldás tetszett, ugyanis valamennyire a K1 játékok karriermódjára emlékeztetett. Ezenkívül kiválaszthatjuk a bevonuló dalunkat, saját logot a szorítóba, valamint a minket kísérő „ringgirl"-t. Ezek mindegyike (sok) pénzbe kerül (legalábbis igényesebb választás esetén), de valamilyen úton módon feljavítják a tulajdonságainkat/harci szellemünket. Pénzt ■ küzdelmekért kapunk, és nem árt spórolni vele. Profi pályafutásunk kezdetén rögtön 10 ezer dollárt vágnak hozzánk. A profi ranglistán általában csak max. 6-7 ranggal előrébb lévő ellenfelet választhattam. Az elején megpróbáltam nagyokat ugrani ■ rangoknál, de egy idő után hamar ledaráltak. Az ■ tetszett, hogy pl.

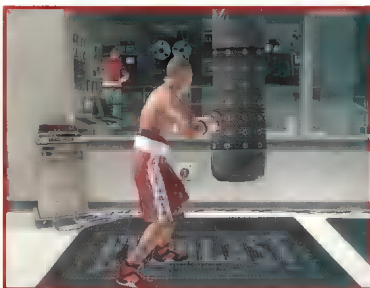












48-dikként hiába győztem le ■ 44-diket, csak a 46-dik helyre kerültem, hiszen nem lehet csak úgy kihagyni 3 ellenfelet a ranglistán.

WHAT'S NEW ?

Ide most a folytatás azon pontjait fogom felsorolni, melyek újításnak számítanak az előző részhez képest. Először is a grafika. A karakterek egyrészt sokkal kidolgozottabbak lettek, másrészt a mozdulatok animációja is sokkal dinamikusabbá vált. Bár megjegyzem, hogy kb. most néz ki a stuff majdnem olyan jól, mint ahogyan azt az előző résztől vártam volna el, legalábbis az előzetes screenshotok alapján. Ettől függetlenül mindenképpen dicséretes, és stílusán belül ■ grafika egyértelműen kiválónak számít. Egy különleges újítás a cutman control, amelyet csak a profi bokszmeccsek közben alkalmazhatunk. A segítségével mi magunk ápolhatjuk le egy vattával, vagy vattapálcikával a menetekben szerzett duzzanatokat, vagy egyéb sérüléseinket a szemünk körül. Érdekes opció, de az irányítás itt egy kicsit körülményes, és én néhány meccs után meg is untam. Szerencsére tetszés szerint bármikor át lehet állítani automatára. Fontos újításnak tartom, hogy végre van online opciónk is, bár az én tesztlemezemen ez még nem volt jelen. Azonban úgy tudom, hogy a bolti verzióban már mindenképpen lesz.

Csak apró érdekesség, hogy ■ karriermódban nem rögtön profiként, hanem kezdetben amatőrként kezdhetünk. A szokványos meccseken kívül néha megrendeznek bizonyos EA Sports Special Eventeket, melyekkel sokkal többet kaszálhatunk, de itt más szabályok érvényesek.

A rászámolást sajnos megváltoztatták. Rendkívül realisztikusnak tartottam, ahogy az előző részben a ránk egyenesen szédítően ható bíró szellemképeit kellett összerakni. A szellemképek ugyan megmaradtak a háttérben, de már nem közvetlen ezeket kell összeraknunk, hanem három köröcskét, melyek közül kettő ■ bal és jobb analóg karokat jelképezi. Lehet, hogy ez egy játékosbarátabb megoldás, de így minden eddigi realisztikusságukat elveszítik a rászámolások, és sajnos még csak ki sem kapcsolható ez a segítség. Hát ez bizony nem volt szép a fiúktól az EA-nél. A legtöbb fontos újítást az irányításban és a küzdelmekben eszközölték. Mivel ■ játék az előző rész irányítását vette alapul, és mindössze kibővítette azt, most nem szeretnék rá külön kitérni, ezért mindenkit megkérek, hogy olvassa el Csipi részletes ismertetőjét. Apró változtatás ugyan, de megemlítem, hogy az életerő/kondi kijelzőnk más designt kapott. Kaptunk egy új lehetőséget rá, hogy sokkal jobban kihasználhassuk bokszolónk erejét, és bevigyünk egy-egy teljes erőből kivitelezett ütést, elősegítve ezzel a gyorsabb kiütéseket. Ezeket „haymaker"-eknek nevezzük, és mindegyiket (testütés / fejütés / horog / felütés) úgy kell indítani, mint egy hagyományos ütést, de ahelyett, hogy ■ jobb analóg kart egy félkörös ívben felfelé rotálnánk, vigyük lefelé, ezáltal hátrahúzzuk a karunkat felkészülve az ütésre, majd a kellő pillanatban húzzuk vissza. Egy másik érdekesség a KO momentum. Ha valakinek elfogy az életereje, nem dől rögtön össze, hanem csak fogytán az ereje, de még álldogál valahogy a lábán. Ilyenkor használhatjuk ■ „Clinch"-et (Háromszög), vagyis összekarolhatunk az ellenféllel. Ezáltal valamennyire regenerálódik az életerőnk, és megússzuk ■ KO-t. Ezzel ■ lehetőséggel sajnos az ellenfelünk ■ gyakran él.

Az irányítás sokkal dinamikusabb lett. Az egyik legfontosabb újítás, hogy végre mozoghatunk védekezés közben is. Ez nagy előrelépést jelent, hiszen így végre gyakran araszolhattam előre kettős fedezékben, és közben bevihettem néhány felütést. Ezt az előző részben nem tehettem meg. Ugyanúgy idegesített az is, hogy az ütéseknél szegény bokszolómnak görcsösen meg kellett állnia. Itt végre nem így van, folyamatosan haladhatunk előre (kivéve a testütéseknél), és adagolhatjuk az egyeneseket és a horgokat. A kombók bevitele is sokkal dinamikusabban történik, és végre sokkal bonyolultabb formációkat is kipróbálhattam. Az is nagyon tetszett, hogy bár kezdetben végig rámentem az ellenfélre, és horgokkal, meg felütésekkel ostromoltam, a keményebb bokszolóknál már balegyenesekkel kellett szurkálódnom, hogy bemérjem a kellő távot. A horgokat, vagy felütéseket elő kellett készíteni néhány kezdő egyenessel, mert alapból nagyon könnyen kitértek előle. Pont, mint az életben.

Persze még így sem tökéletes az irányítás. A gyors kombókban könnyű mellényúlni, és ■ védekezést, a gyors elmozdulásokat, meg ■ gyors ellentámadásokat nehéz dinamikusan összhangba hozni. Igazán realisztikus és könnyed irányítást talán csak akkor valósíthatnánk meg, ha a bal ütéseket a bal analóg karra, a jobb ütéseket ■ jobb analóg karra, a blokkokat pedig a hátsó gombokra tennénk ki, és ■ bokszolónkat third-person kameraállásból irányíthatnánk. Persze így meg nem tudnánk megoldani, hogy egyszerre mozogjunk és üssünk.

Talán egy speciális kontrollerrel...

Egyébként a játékban lehetőségünk van – más bokszstuffokhoz hasonlóan – a gombokra kitenni az ütéseket, ha valakinek nagyon nem jönne be az analóg karos irányítás.



VÉGSZÓ

Nagyon örülök, hogy az előző rész (hírnevéhez képest) savanykás élményem után végül mégis csak pozitívan nyilatkozhatok erről ■ folytatásról. A vizuális fejlődés mellett természetesen elsősorban ■ dinamikusabb irányítást tartom rendkívül dicséretes újításnak. Minden egyéb extra már csak külön csemege, de egyébként egyik sem nélkülözhetetlen. A játékmódok maradtak ugyanazok, mint az előző részben, így nem hiszem, hogy kettőnél többször (egy custom harcossal, és egy híres bokszolóval) végigvinnénk ■ karriermódot. Maradt nekünk még egy multiplay lehetőség, ami kétségkívül jó szavatosságot biztosít, de én nem vagyok biztos benne, hogy az árkádosabb és poénosabb Rocky Legends-nél jobb hangulatot biztosítana, mellyel azóta rengeteget nyomultunk ■ haverokkal, még ha ránézésre kevésbé igényes is, mint a Fight Night sorozat. A friss online opció persze már más tészta, és akinek van lehetősége kihasználni, az mindenképpen szerezze be ezt a stuffot. Aki már ismeri a Fight Night 2004-et, az jól gondolja meg, hogy érdemes-e erre a folytatásra beruházni, hiszen hiába lett játékosbarátabb és igényesebb, ha magának a játéknak ■ szerkezete maradt a régi. Fight Night szüzek persze ne tétovázzanak, nekik egy 9-est is megér.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

énge animációk

FIGHT NIGHT ROUND 2

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–2 játékos, online
memóriakártya 8mb (94KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ jobb grafika, dinamikusabb irányítás
✗ a karriermód maradt ugyanolyan

8.5 pont



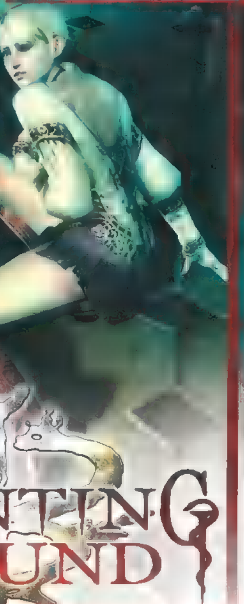
ÖRÜLET

Fiona, a szemrevaló fiatal lány hosszan tartó, mély álomból ébred. Fogalmazzunk úgy: öntudatlan állapot volt ez inkább, mintsem álom, nem véletlen hát, hogy miután felesz-mélt, arcának csodálatosan ívelő szépségét értetlenséggel vegyes félelem hullámai torzították el. Nyugtalanító zajok, víz (?) fülsüketítően visszhangzó csöpögése, egy hatalmas test közelségének érzete és meghatározhatatlan nyöszörgés volt öntudatra ébredésének kiváltó oka. Ami ezután következett felfoghatatlan volt számára... egy nyirkos pincehelyiség mélyén elrejtett ketrecben tért magához. Testét csupán egy selyemfátyol takarta el, amely csak megsokszorozta a helyzetből adódó kiszolgáltatottság érzés nyomasztó és felettébb nyugtalanító mivoltát. Bár egy közlekedési baleset halvány emlékképei béklyózták meg testét és elméjét, de azért nem kellett félteni Fionát: adrenalinnal telepumpált vére szinte azonnal menekülésre ösztökélte, így minden bátorságát összegyűjtve csakhamar kimászott kényszerű fogságából. Lassú, bizonytalan léptekkel, szívében gyanakvással tette meg első lépteit, mikor is pár másodperc elteltével bizonyítékot nyert, hogy félelmei nem voltak alaptalanok: egy mélyen hörgő árnyalak rontott ki ■ helyiségből és tűnt el szemvillanásnyi idő alatt ■ pincéből kivezető lépcsősoron. A nyárfalevélként reszkető lélek egy ■ teremtmény által hátrahagyott tárgyhoz, egy nyakörvhöz botorkált: Hewie, állt rajta ■ felirat. Egy kutya lehetett az talán? Meglehet... mindenesetre nem ért rá sokáig gondolkozni, mert a fenyegetettség érzése csöppet sem csillapodott. Elindult felfelé a lépcsőn...

RESIDENT ÉS CLOCK TOWER

Hölgyeim és Uraim, ez itt nem más, mint ■ CAPCOM új túlélő horror kalandjátéka! Legfontosabb ismérve, hogy játékmenetét tekintve az elődök által már régen és jó mélyen kitaposott úton halad. És hogy melyek az utat mutató, inspiratív elődök? Természetesen a sikerszéria Resident Evil – az új, negyedik rész kivételével – tagjai, illetőleg a Clock Tower sorozat darabjai, súlyozottan. A játék mechanikájának szilárd alapját az egyes pályaszakaszon való továbbjutás feltételeinek teljesülése, azaz különféle kulcstárgyak, ún. special itemek megfelelő helyen és időben történő használata képzi. A harcrendszer a központi karakter női mivoltának megfelelően került kialakításra. Ennek megfelelően nem számolhatunk epikus pisztolypárbajokkal, szerteágazó arzenállal, ami persze korántsem jelenti azt, hogy védtelenek vagyunk a ránk leselkedő veszélyekkel szemben. Többféle útja-módja van ■ Fionára rontó szörnyeteg eliminálásának – melyeket alább ki is fogok vesézni –, melyek közül egyet mint ■ stílusban szereplő új feature-nek is titulálhatnánk... persze csak abban az esetben, ha figyelmetlenek lennénk. Arról van szó ugyanis, hogy világmegváltó újításként került beállításra Hewie, a németjuhász szerepe, mindezzel szöges ellentétben én úgy gondolom, hogy ilyet már ■ legelső Resident Evilben is láthattunk. Hogy pontosan miért is gondolom így, azt hamarosan megtudhatjátok.









LOST CONTROL...

Az irányítás finomságairól pár szó. Kellően összetett, mégis felhasználóbarát módon kiosztott az alapértelmezett kontroller-beállítás. A bal analóg karral, illetőleg a D-pad egyes gombjaival irányíthatjuk a karaktereinket, a jobb karral pedig hű társunknak, Hewie-nak adhatunk ki különféle parancsokat. A Selecttel egy ablakot hívhatunk elő, melyen a szokásosnak mondható tárgylisták, jegyzetek és kommentek, (már megszerzett) térképek mellett az opciók között is tallózhatunk. A Start nem más, mint a pause, vagy „pillanat állj", kinek hogy tetszik. Az X ■ konfirmálás, valamint a bal karral együtt használva a futás, a Kör a keresés, elbújás és a cancel, ■ Háromszög a különféle támadásra alkalmas tárgyak elhajítása és kiadott parancsok, akciók megszakítása, a Négyzet pedig len a rúgás és – rohanás közben használva – az ellökés. Letérdelni, azaz elbújni az L1, az ellenség támadása elől hátraugrani, illetve szintén a menük között navigálni az R1 gombbal lehet. Körülbelül ennyit kell tudni az irányításról, azaz a mondhatni már berögzült CAPCOM-szabvány kiosztásról.

Szorosan az irányítási metódushoz kapcsolódó témakör a harcrendszer, ezzel együtt említendően pedig a speciális akciók. Nem véletlenül **Haunting Ground** a játék címe, hiszen végtelenül leegyszerűsítve nyugodtan kijelenthető, hogy ■ feladat egy kísértetkastélyból való menekülés. Fionát, a törékeny alkatú hölgyet a menet közben ért borzalmak elsősorban lelkileg viselik meg, amit ■ Clock Towerhez hasonlóan az ijedtség kihatásainak vizuális formába öntésével érzékeltették a fejlesztők. Ha egy ellenséges lényhez túl közel kerül a szemet szúró mértékben, teljességgel eltúlzott, de férfiszívet dobogtató módon remegő mellű főhősnő, akkor a pánikba esik. Ilyenkor az őt ért behatás mértékének megfelelően változik ■meg a képi világ is, először csak elmosódnak a látottak, később szinte negatívba vált az egész kép. Az irányítás ekkor nehézkessé válik; ■ lány mozdulatainak pontos koordinálása ez esetben szinte lehetetlen: minden kiszögellésbe beakad, faltól-falig csapódva fejvesztve menekül, el-elesik. Hatásos, de már ismert megoldás. Fontos tudnivaló, hogy az őt ért negatív élményeknek köszönhetően életereje egy idő után rohamos fogyatkozásnak indul, mely helyzeten a fizikai behatások – le sem merem írni egy nő esetében –, mint például ■ haramiák által rá mért ütések, harapások csak tovább rontanak. Nem feltétlenül kell egyébként támadásnak érnie a lányt ahhoz, hogy kifáradjon, túlzottan sok futás esetén például kifullad, mozgása lelassul. Ez gyakorta előfordul, mert idejének egy jelentős részét a teremtmények elől való menekülés teszi ki. Ilyenkor jöhet segítségére ■ bujkálás, ami már szintén ismert módja a menekülésnek. Falak, ajtók, hordók, dobozok, függönyök, kiszögellések mind-mind segítségére lehetnek a menekülésben. Ha olyan helyre bújt a lány, amely úgymond „official" búvóhely (ezek közelségét egyébként „Wait a second! What's that?!" felirat is nyomatékosítja), akkor a kameranézet az őt keresgélő gonosztevő ténykedését fogja figyelemmel kísérni mindaddig, amíg az meg nem unja ■ hasztalan kutakodást. Ekkor még nem érdemes kapkodni, nincs rá garancia ugyanis, hogy pár pillanat elteltével nem gondolja meg magát és jön vissza keserű meglepetésként az üldöző! Az elvesztegetett energiát menet közben felszedhető gyógynövényekkel, például kamillával, levendulával pótolhatjuk, illetve pihenéssel tölthetjük újra. Szintén jó haszna vehető ■ tiszta, frissítő csapvíznek.

A harcrendszer mint már említettem Fiona női mivoltából eredendően eléggé lagymatag. A hölgy alapvetően kétféle módon tud sebezni, rúgással és felllökéssel. Ez utóbbit azért nem árt gyakorolni, mert bár aktiválása nem túlzottan nehéz, de ügyelni kell arra, hogy csak pár másodperc után, kellő lendület megszerzése esetén váltható ki ez az egyébként meglehetősen hatásos támadási mód. Nagyságrendileg hatásosabb sebzés váltható ki azokkal a robbanó itemekkel, melyeket a földre csapdaként elhelyezve (magnesia stone) vagy az ellenségekre dobva (powders) robbanásokat idézhetünk elő. Fine! Lássuk az utolsó, újításként beállított, de szerintem inkább csak hangulatos támadást! Tadadadddaaaa! Ő Huey, vagy becézve Hewie, a németjuhász. A játék korai szakaszában szegődik társul a főhőshöz a nehezen fegyelmezhető kutya. Sok esetben feltétlen szükségünk lesz a továbbjutáshoz a segítségére, de a harcban is jeleskedik, sőt legtöbbször a csatákban vesszük hasznát. A különféle parancsokat ■ jobb karral oszthatjuk ki ■ számára. Először is nem árt tudni, hogy miként tarthatjuk kordában a rakoncátlan ebet. Ha megfelelő közelségben van, akkor ■ jobb karral lehet megdicsérni, megszeretgélni. Ilyenkor érdemes egy-egy jutalomfalattal is megkínálni, például több helyen is fellelhető marhahússal, vagy csirkecombbal... A kart balra tolva lehet fegyelmezni, de fontos, hogy más módját, mint például a verést semmi esetre sem szabad alkalmazni! Akárcsak az életben... A kart fel irányba tolva szimatol tárgyak után Hewie, amennyiben ellenfél van a közelében támad. Az R3 hatására a kutya készenléti állapotba kerül, az ebből indított támadás nagyságrendileg hatásosabb akármely másiknál. Joggal vonhattok kérdőre, hogy miért írtam ■ bevezetőben: ilyet már ■ legelső Resident Evilben is láthattunk. Hát csak azért, mert ez így van. Ott is és a sorozat többi részében is fontos szerepet kapott a csapatmunka, több ember között váltogatva kellett biztosítani az előrehaladást. A Haunting Ground esetében is ez történik, csak itt kutyáról van szó és nem emberi társról. Jó, aláírom, hogy hangulatos, de nem világmegváltó momentum...

A kastély egyes helyszínein központi karakterekbe is futhatunk, bár számuk meglehetősen alacsony, mondjuk egy Silent Hill 4-ben, vagy például a stílus királyában, a Forbidden Sirenben látottakhoz képest. Debilitáson, a gyermeki lelkű, értelmi fogyatékos óriáson, Daniellán a furcsán gépies mozgású, de csodálatos házvezetőnőn, Ricardon, a ballonkabát és napszemüveg mögé bújó ijesztő férfin, a ház urán és a még nála is rejtélyesebb figurán, ■ Fionát segítő öregúron, Lorenzón kívül nem is nagyon található karakter a játékban. Ez azért is szemet szúró, mert lények azért szép számmal akadnak, kezdve a mindenféle bogaraktól, nyüvektől egészen a kutyaszerű árnyéklényeken át egészen a tébolyult lelkekig. Ijesztőek mintsem félelmetesek, de ■ lélektani hatást, a nyomasztó érzet fokozását, a mindvégig feszült állapot fenntartását a karakter desingnnal jobban elérték a fejlesztők, mint azt előre gondolhattuk volna. Kifejezetten parántató game a Haunting Ground. Teszem hozzá azért korántsem annyira, mint a SIREN!



TIPPEK

Lássunk egy-két tanácsot, egyenesen a CAPCOM háza tájáról.

„Keress egy vázát és törd össze!"

Bizony, minden az utatokba kerülő, feltűnő színben játszó vázát törjetek izzé-porrá, mert ha nem is mindegyikben, de hasznos tárgyakra, gyógynövényekre, powderekre és egyéb okosságokra találhattok!



„Ne csapj zajt!"

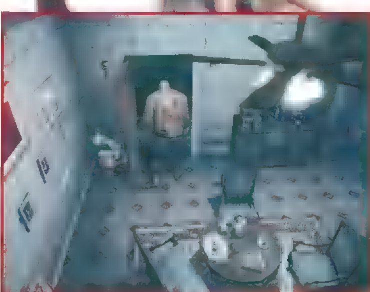
Két fontos oka van annak, hogy törekedni kell a hangtalan közlekedésre és a tárgyakkal való finom bánásmódra: az egyik az, hogy figyelemfelkeltő, ha óriási csörömpöléssel futkorásztok minden második tárgynak nekiütközve. Ilyenkor ne csodálkozzatok, ha észrevesznek a lények! A másik, hogy Fiona sikeresen a szívbajt hozhatja magára anélkül, hogy bárki is lenne a közelében.

„Szólj Hewienek, hogy támadjon!"

Ha csak tehetitek kerüljétek az ellenségekkel való közvetlen kontaktust, törékenyebb ■ főhősnő annál, mintsem gondolnátok! Ha nincs más lehetőség bizony iszkoljatok el és helyezzétek magatok fedezékbe, jótékony árnyék fedező leple vagy akár egy ágy alá. Persze ha ■ németjuhász ■ közeletekben van, akkor utasítsátok támadásra, majd dicsérjétek meg sikeres akciójáért!

„Elakadtál? Olvasd el a memoárokat!"

Igen, erről még nem sok szó esett, de tapasztalt túlélő-horror rajongóknak ez szinte a beidegződése. Minden esetben ha elakadtok ha nem olvassátok végig az összes felszedett jegyzetet. Nagyon fontos információkra lelhettek!



ZÁRSZÓ

Szándékosan nem tértem ki a recenzióban a prezentáció górcső alá vételére. Minek is tértem volna ki, ez csak akkor éreztem volna tisztemnek, ha valamit nagyon elrontott volna a *CAPCOM*. Most is mint szinte mindig hozták ■ tőlük elvárható nagyon-nagyon magas minőséget. Tökéletes átvezető animációk (thanx for Naoto Takenaka), tökéletes három dimenziós világban kiteljesedő projekció, a kamera szintén ■ munkáikra jellemző egynéhány rakoncátlankodása ellenére ■. Védjegyként szolgáló kidolgozott karakterek, mindvégig izgalmas játékmenet, sok kisebb egyszerű fejtörő, vérbeli horrorjáték, ez a Demento. Ennek ellenére azt mondom, hogy csak előételként szolgál a majdani PS2-es Resident Evil 4 előtt, de nem azért, mert bármi baj lenne vele, hanem azért, mert eget rengető újításokkal nem igazán lehet találkozni benne.

[D a e]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Érdekes, hogy ezt a játékot szinte alig reklámozták, így hallani sem nagyon lehetett róla. Remélem, Dae cikke után sokan kedvet kapnak hozzá, mert simán érdemes beszerezni! Nekem bejött ez a csinos kislány + aranyos kutya felállás...

HAUNTING GROUND

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (196KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szinte perfekt megvalósítás
✘ nem mutat túl sem a re, sem pedig a ct keretein

8 pont

VENI, VIDI, VICI

Nahát, nahát! Egy római korban játszódó játék? Semmi terrorista, semmi világháború vagy helyi konfliktus, sehol egy ügynök vagy szuperképességű ember? Nincsenek ellopandó autók, leölendő ártatlan, vagy kevésbé ártatlan embertársak? Hogy fogják ezt a játékot eladni a mai, vérfürdős játékokon felnőtt, és abban a fa testápolót (baseball ütő), mint kedvenc fegyvert kiválasztó játékos társadalomnak? Róma az idő tájt (Krisztus előtti kor, Julius Ceasar uralkodásának vége) mondjuk nem volt túl békés, de ez főleg a birodalom határait érintő, egyre terjeszkedős nyomulásban volt érezhető, vagyis ■ háborúkban. Persze ■ brutalitásért nem kellett odáig elmennie a lusta római polgárnak, hiszen erre voltak hivatottak a gladiátor küzdelmek és egyéb látványosságok ■ cirkuszokban, többek között az (általában megbundázott) kocsiversenyek. Az elégedett nép ugyanis befogja ■ száját, és nem politizál meg egyéb, hatalom ellenes dolgokat cselekszik. A kor hangulatát jól érzékelteti például a Ben Hur című klasszikus és nagyszerű film, igaz, kissé halivúdiasan kiszirupozva és előrágva a moziközönségnek a könnyebb emészthetőség kedvéért. A *„Róma árnyéka”* egészen pontosan a már említett eseményre épít, vagyis a szeretett istengyermeke Julius megölésének, és az utódlás körüli bonyodalomnak a feldolgozását élhetjük át két fő karakter szemszögéből. Ez picit szerintem szétzilálja a játékot, mert azért jobb az, ha végig csak egy emberre kell figyelni, egy főhőst pátyolgatni, mint két külön római hős bőrébe képzelni magunkat, és azonosulni velük. Kalandjaink során egyébként még sok, valóban létezett szereplővel találkozhatunk, akiket röviden be is mutatok nektek, de bővebben is olvashattok róluk játék közben.

Agrippa: igen fiatal és igen tehetséges hadvezér, kit Ceasar maga nevezett ki. Jó barátja Octavianusnak, és az ő apját hozzák összefüggésbe ■ császár halálával.

Octavianus: mivel fiatal korában elveszette apját, Ceasar vette magához és nevelte fel, így erős kötelékek fűzik az uralkodóhoz. Ezért eléggé megrázza ■ halálhíre, ráadásul igen jó barátja Agrippának és ■ családjának, képtelen elhinni, hogy Vipsaniust, vagyis barátja apját gyanúsítják ezzel.

Caesar: a római történelem leghíresebb politikai és katonai vezére volt. Persze, nem mindenki rajongott érte, például Brutus sem, aki szintén jól megszurkálta apját az összeesküvőkkel együtt, és az ismert „Te is (fiam), Brutus?” mondással írta be magát ■ történelembe.

Cicero: nos, ő pedig a leghiresebb és legtehetségesebb szónok volt egész Rómában, amit gyakorolt is, mint ■ Szenátus feje. Ő vádolja Agrippa faterját is a kivégzéses bűnesettel.

Claudia: népszerű női gladiátor, és Sextus húga, de Agrippához is lesz némi köze.

Sextus: ő afféle rabszolga kereskedő és szállító.

Antonius: Caesar utódja a trónon.

Maecenas: Antonius titkára, és a szenátus legfontosabb embere.

Barca: germán vezér.

Pansa: ő a mai ügynökök és hírszerzők őse, dörzsölt fickó, Octavianus segítője a küldetésben.

Decius: igen vérszomjas és szadista hadvezér, de az arénában is fellelhető, mint vezető.

Egyéb szerepekben feltűnik még Marcus Brutus, Casius és a két fura testvér, Iris és Charmian is, egész szép kis stáblistát alkotva ■ többiekkel.

Ezek az emberek lesznek hát azok, akiket megismerve elénk tárul ■ kegyetlen ókor. Olvastam egyébként régen egy könyvet arról, hogy miként függ össze ■ kegyetlenség és a civilizációk fejlettségi foka, és abban meg volt említve ■ gladiátorharc, meg egyéb népszórakoztató sport, például ■ védtelen emberkék, rabszolgák vagy bűnözők lemészárlósa az arénában is.

Mai szemmel elég borzasztó belegondolni abba, hogy miket is láthattak ■ lelátókon helyet foglalók, bár az intro bemutat néhány igen látványosan reprodukált harcot, nem csak az arénákban hanem a háborús csatákból is. Bizony, a játék elején látott figyelmeztető feliratnak megfelelően brutális és véres képsorokban borzadhat ■ a gyenge gyomrú játékos, de jobb lesz, ha hozzászokik, mert játék közben sem ritkák a levágott kezek és fejek és a szanaszét spriccelő vérfolyamok. Ámbár a fejlesztők gondoltak azokra is, akik ■ vért nem szeretik, mint hangulati aláfestő kelléket, és ők az Options-ben kikapcsolhatják a piros lé össze-vissza fröcsögését. Itt esetleg fontos dolog lehet még ■ Dolby PLII hang, az automata ellenség kiválasztás, illetve a kijelölt ellenfél ikonnal történő azonosítása is, ami némileg megkönnyíti a harci részek teljesítését. Ezzel kezdődik maga a játék is, ahol Agrippa néz szembe az aréna három elkerített részével, de ezek csupán afféle betanító és gyakorló feladatok, amiben megtanuljuk szépen a fegyverhasználatot és a harci technikákat. Sőt, fegyvert sem kapunk, mert a fegyvertáros szerint ■ kezdők szedjenek csak eszközöket maguknak az aréna porondján, ő csak haladókat szolgál ki.

A kezelés szerencsére egyszerű, mivel ha valami felszedhető, machinálható, megvizsgálható vagy ilyesmi, akkor csupán a Kört kell használni, mint univerzális akció gombot. Imigyen az első helyszínen siessünk is valamelyik kardhoz, kapjuk fel, és kezdhetjük ■ a csapdosást. Támadásból két félét tud emberünk. Az elsődleges csapás az X, lenyomva tartva erőt gyűjtve vele, aminek hatása könnyen lehet egy-egy lerepült kéz vagy fej – amit szintén felvehetünk ■ homokból, és azzal üthetjük ellenfelünket ha nincs fegyverünk. Harci szerszámaink ugyanis elhasználódnak és eltörnek egy idő után, beleértve a pajzsokat és sisakokat is, ami kellemes ötlet, mert ilyenkor gyorsan másik eszköz után kell néznünk. Az arénákban általában könnyű a dolgunk, mert elszedhetjük az ellenfélét, ha az elejti – ezt a lerohanós kombóval tudjuk néha elérni náluk, ami az X és előrefutás kombinációja. De van olyan, hogy megragadhatjuk a kezében a fegyvert, és ilyenkor egy kis huzavona veszi ■ kezdetét, amit az







X vagy Négyzet gyors nyomogatásával tudunk a mi oldalunkra billenteni. Az ellenfél kijelölése az R1-gyel történik, amit nyomva tartva (ha nincs auto lock) oldalazgatni és manőverezgetni tudunk körülötte. Ugyanakkor kissé furcsa, hogy ha védekezünk az L1-el – ilyenkor a pajzsot emeli maga elé Agrippa, már ha van neki – akkor képtelenek vagyunk mozogni! A védekezéssel különben vigyázzunk, ha többen is ránk támadnak, mert csak elölről nyújt védelmet, oldalról vagy hátulról ettől még simán megbicskázzák szegényt, ami nem tesz jót az egészségnek. De ez még nem minden, ugyanis harci szerszámokat a közönség is dobál be nekünk, és ezek erőssége attól függ, hogy mennyire vannak elragadtatva tőlünk, tehát milyen látványos technikákkal öldössük le ellenfeleinket, vagy ■ védekezni képtelen bűnösöket (Salva pontok). A harcaink egyébként díjazva vannak, a szokásos három kupával, és a főmenü Battle Select pontjával tudunk visszamenni ■ fájátékban már lejátszott meccsekre, hogy feljebb tornásszuk a teljesítményünket. A közönségnek pózolni kell ■ bedobálásért (X plusz Négyzet), de nem csak fegyvert kapunk tőlük, illetve minden használható fegyvernek is, még a pajzsok is a másodlagos támadás gombbal, de ha egy nagydarab cupákot repít be valaki a homokba, akkor azon kívül, hogy azzal is ütlegelhetjük az ellent, meg is ehetjük a tápláló étket, ami az életerő csíkunk visszatöltődését is elősegíti (ha ■ kezükben van, nyomogassuk a Négyzetet). Képernyőnkön az életünk mellett a fegyvereink kopását is figyelemmel kísérhetjük, amiket el is dobálhatunk a bal, a jobb és ■ felfelé mutató iránygombokkal, de az elhasználtság látszik a földről felveendő műszereken is, ■ nevük alatti sárga csíkban. Elhajítani valamit lehet támadólag is, de erre már ■ Háromszög való, ami a belső, célzásra is alkalmas nézettel kombinálva (R2, majd ■ fel és le nyilakkal nagyíthatunk) hatásosabb, és ha szerencsénk van, akkor az ellenfél meg is hal kapásból. A védekezés kapcsán még nem írtam a sisakokról, amik igen jól jönnek ■ harcokban, és ugyanúgy elhasználódnak, mint mondjuk a pajzsok, ezért pl. jegyezzük meg majd a sisakok helyét, hogy vissza tudjunk menni értük, ha kell, de ezt nagyban segíti ■ térképünk is, ami külön színes pontocskával jelöli a felszedhető tárgyakat is. Az utolsó kijelző, amiről szólni kívánok, az ■ rejtőzködésünk sikerét hivatott jelezni Octavianus-szal, aki a játék intellektuálisabb, lopakodós, sunyizós és kémkedős részét testesíti meg a gyilkológép Agrippával szemben.

Octavianus lehetőségei már jóval kifinomultabbak, mint a katonából lett gladiátoré, mivel ő afféle Solid Snake és Tenchu főhős keverékfigura. A szakma alapjaira az öreg Pansa tanítgatja, illetve most én benneteket, de csak amolyan tájékoztató jelleggel.

Sok helyen fontos az, hogy ne hallják meg a lépteinket, amit az L1 lenyomásával érünk el, sétálgató módba kapcsolva. Tárgyak mögé vagy köcsögökben elbújni – ha már belemásztunk –, és alacsony járatokon bebújni az L2-vel tudunk, falhoz lapulni pedig ■ Háromszöggel. Ilyenkor szűk helyekre is beférünk, és ügyesen kileskelődhetünk sarkok mögül, használva ■ már megismert nagyítás funkciót is. Más mozgásokra, például kerítéseken átugrásra, köcsögökben elbújásra vagy felmászni valahova, az univerzális Kör akciógomb való, természetesen csak akkor nyomjuk, ha olvasunk valami kiírást, mondjuk azt, hogy action. Octika azért nem olyan gyámoltalan, mert hátulról odalopakodva le tudja ütni az útjába kerülőket valami kancsóval, vagy ha kötelet találunk, azzal még fojtogat is, a Négyzet gombbal áldozata nyakára tekerve, majd ugyanezt vagy az X-et nyomogatva megszorítva azt. Elterelésképpen pedig füttyenthetünk, amire az X és Négyzet együttes lenyomása szükséges, de valami kis dolgot, mondjuk patkányt felvéve és eldobva is más irányba terelhetjük az őrök figyelmét. Octavianus viszont igen jártas az álruha viselésében is, amihez még parókát is tud váltani ■ szobájában! Ha gyanúsak leszünk, akkor a beszédünket is válogassuk meg, le ne buktassa szegény fickót. Octika profi kukkoló ■ egyben, mert ha egy ajtót guggolva közelítünk meg, akkor néha be tudunk kukszizni a kulcslyukon (nem tudom, hogy ez mennyire korhű, szerintem még akkoriban nem voltak ilyen jellegű lyukak az ajtókon, de ezt nem veszem azért biztosra). Az irányításról azt hiszem, már mindent elmondtam, kivéve a kocsiversenyeket. Itt a Háromszög ■ védekezés, a Kör ■ támadás, a Négyzet a fék (hőőő), az X ■ gyorsítás, az R1 és L1 pedig az oldalsó támadások

És hogy milyen ■ Róma árnyéka a technikai ismertetésen túl? Meglepően jó! Jó és jól megvalósított ötlet a kétféle cselekmény, a két külön történeti szál, amik végül is egybekapcsolódnak, hiszen mindketten az események hátterét kutatják. A kezdeti harc ugyan még csak prológus jelegű, de már itt is megtapasztalhatjuk, hogy a játékot nagyon eltalálták. Nem csak simán csapkodnunk meg vagdalkoznunk kell, hanem brutálisan leverni az ellenségeket, miközben a közönség zúg és kiabál, sőt fütyül ha inaktívak vagyunk, ellenkező esetben néha virágszirom esőt szórnak a porondra. A levágott kezű emberek elég durvák ugyan, de morálisan is fel kell készülni arra, hogy fegyverteleneket kell leöldösni, akiket üldözve még a rimánkodásukat is hallhatjuk. Katonaként azért némileg fairebb a küzdelem, mivel pl. a germánok között olyan két és fél méteres lehetett, de emellett szerencsére igen lassú is volt ■ hatalmas kalapácsféle, amivel engem kívánt kinyuvasztani. A lopakodós és nyomozós rész Octavianusszal szintén kellemes, csak éppen kell hozzá némi angolnyelv tudás, mivel az alapkoncepció az, hogy beszélni kell mindenkivel az információk megszerzése érdekében – mint az az ilyen jellegű játékokban szokásos. Ha jobban belegondolunk, akkor ugyan rájöhetünk, hogy a game nem túlzottan tartalmaz olyan elemet, amit még nem láthattunk más stuffokban, de az összhatás és ■ római korba való begyúrása igen profi lett. A történet ugyan nem tartalmaz túl sok meglepetést, de kellemesen folydogál, és szinte érezzük Agrippa haragját, amikor ■ Forum téren anyja védelmére kel, miután találkozott Octavianusszal, és együtt érző dühhel akarjuk lekaszabolni az oroszlános embert, Deciust. Többet nem is árulok el a sztoriból, de biztosítok mindenkit, hogy a játék kellően hosszú és élvezetes, és ebből a szempontból sem tartozik az uncsi, lapos és szürke tucatjátékok közé. Sajnos ■ vége felé már jobban dominálnak a harcok, mint a lopakodós feladatok, de ettől még nyugodtan hívhatjuk a játékot akció adventúrásnak, azt hiszem.

A kinézetről is megejtenék pár szót, bár gondolom a képeket megszemlélve némi fogalmat alkothattok arról, mi várja vizuális ingereke kiéhezett szemeiteket. Nos, ami az állóképeken nem látszik az egyrészt a sima és nagyon szépen kidolgozott, élethű animáció, másrészt pedig ■ valós idejű becsillanás, ami igen valósághűvé teszi a gazdagon díszített páncélokat (a germánokén még a kis korongfélék is külön le vannak modellezve), de igazán az emberek bőrét teszi tényleg bőrszerűvé, amit eddig nem túl sok játékban láttam ilyen szépen kivitelezve.

A helyszínek sem adnak okot a fanyalgásra. Járhatunk erdőkben, Rómában, arénákban, sőt, még Afrikába is eljutunk, és a sivatagi forróságban küzdhetünk az arénákban, ahol kuriózumként egy elefánttal is végeznünk kell (szegény ormányos, de vigyázni kell vele, és mindig az oldala mellett maradni, egyébként igen hamar végünk és laposra tapos). De állatokból még akad majd három fehér tigris, akiket szerencsére csak távol kell tartanunk magunktól. És hogy kinek ajánlom a rómaiakat? Első sorban azoknak, akik értenek valamicskét angolul, mert ez sajnos elengedhetetlen a nyomozós rész megértéséhez. De ha neked ez nem gond, és játszanál egy jó, szép, kezelhető bár néha kissé szivatós játékkal, akkor kuporgasd ■ pénzt és vedd meg bátran ezt ■ játékot.

Dzson Ceasar

MARTIN BELESZÓL!

Te Dzson Cézár, ez így a leírásod alapján egy durva jó játéknak néz ki! Hozd már vissza kérlek, hogy én is kipróbálhassam...4 :D

SHADOW OF ROME

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika	jó
játszhatóság	jó
szavatosság	elmegy
zene / hang	közepes
hangulat	közepes

1 játékos
memóriakártya 8mb (160KB)
analóg irányító (dual shock)

+ szép és érdekes játék, harc és gondolkozás ötvözete
- picit sok lett a harc benne, de ez nem feltétlenül hátrány

8 pont

Az Amerikai Foci, a továbbiakban csak NFL, bár mifelénk nem annyira közismert, az amerikaiak első számú nemzeti sportja, ■ nézettsége jóval megelőzi ■ baseballt, ■ kosárlabdát, és ■ jégkorongot is. Elég, ha csak ■ mostani döntőre gondolunk, amit hála ■ kábel TV-knek jóval több, mint egy milliárdan láttak ÉLŐBEN (!) szerte a világon, és ■ fontossága még ■ július negyediki függetlenségi napi ünnepséget is maga mögé utasította. A Superbowl döntő, ami egyben a teljes szezon döntője, általában az egyik legnagyobb és legrangosabb, hanem a legnagyobb esemény Amerikában. És bár Magyarországon nincs annyira napi szinten a köztudatban, nem hinném, hogy lenne olyan ember, aki ne tudná, mi fán ■ terem az NFL. Hiszen, ha máshonnan nem is, a filmekből számtalanszor visszaköszönnek ránk ■ bázikus védőruhákba öltözött modernkori gladiátorok – csak, hogy néhány példát mondjak: Vizesnyolcas, Cserecsapat, vagy az általam favorizált Minden héten háború, de az Utolsó cserkész ■ ezt a témát boncolgatta, igaz egészen más szemszögből. Ide sorolhatjuk még az összes tini vígjátékot is, melyek elmaradhatatlan szereplői a sulik focisztárjai, és a szüzességét is feláldozni kész pompomlány-csoport általában szőke és csöcsös vezetője. De, hogy egy jóval populárisabb példával éljek: szinte nem volt, olyan rész a ■m rendes családban, ahol a családfő, AL, ne nosztalgiázott volna a gimis fociélményeiről, és az általa felállított ■kordról, amit az egyik részben majdnem meg is döntöttek, és ami rekorddöntést végül az IQgyök2 lánya tudtán kívül ugyan, de meghiúsított.

Az NFL témával behatóbban egyébként én is csak tavaly óta foglalkozom, hiszen mielőtt a Sport 1 elkezdte volna közvetíteni az NFL meccseket, igen nehéz volt követni az eseményeket. (Emlékszem, régen az M1-en csak negyedórás összefoglalókat láthatunk a döntőről). Azt mondják minden kezdet nehéz, úgyhogy idén még megbocsátom az S1-nek a kaotikus összevissza kapcsolgatós Superbowl döntő közvetítést, ahol nyögvenyelős kérdezz-felelek játék ment az üresjáratokban: az „egyszer voltam Amerikában NFL meccsen és máris szakértő vagyok a témában" vendégekkel...

A KONZOLOS VALÓSÁG

Na, persze már csak nálunk ilyen mostoha a helyzet, hiszen Amerikában már '93-ban létezett Super Nintendo-s NFL játék (a szintén ebben a számban tesztelt Madden NFL '93-as részéről van szó), és az elmúlt tizenegynéhány évben bizony az NFL játékok száma megsokszorozódott. Rengeteg egymástól független sorozat fut évek óta: NFL Blitz, NFL Gameday, ESPN NFL, Madden NFL, NFL Street, NFL Quaterback, NFL Fever, NFL Primetime, ESPN Sunday Night, NFL Pro Football, NFL Quaterback Club, NFL Football stb., nem is beszélve az egyetemi bajnokságot (NCAA) feldolgozó programokról: NCAA Football, NCAA Game Breaker, stb.

Szóval, még ha ezek közül sok meg is szűnt időközben, azért van miből választani, és az amcsik tobzódnak a jóban, bár aki akarja, egy-kettőt nálunk is beszerezhet eredetiben.

AZ NFL MINT SPORT

Bár már éledezik a magyar amerikai futball is, egyelőre messze vagyunk még az NFL térhódításától, ami leginkább arra vezethető vissza, hogy a legtöbb ember még mindig nem lát mást, csak, hogy egy csomó kigyúrt barom állat sisakban meg vállvédőben egymásnak esik, és hülyére töri magát. Pedig az NFL egyáltalán nem erről szól. Az NFL ennél több, sokkal több. Az NFL egy elképesztően komplex, az utolsó apró kis részletéig kidolgozott, vérprofi, európai ésszel szinte felfoghatatlanul összetett és bonyolult valódi sport, komoly szakmai, technikai és financiális háttérrel, és egyben életforma is, ami odakint ugyanúgy hozzátartozik az emberek életéhez, mint a levegővétel. Nem elég fizikális topon lenni, a szellemi felkészülés, ■ stratégiák begyakorlása és bemagolása épp oly fontos, mint az erőnléti edzések sokasága.

Nem elég bekiabálni, hogy jobb hatvankettő kék, tudni is kell, hogy ez mit jelent, nem beszélve a különböző titkos kézjelekről. A sztárjátékosok szinte nemzeti hős státuszban tetszelegnek, persze mire elérnek idáig, hosszú utat tesznek meg, hiszen ■ legtöbbj■k már az óvodában elkezdi az embert próbáló edzések sorozatát, és csak a legjobbak, és ■ legszerencsésebbek (sokan ugyanis idő előtt szenvednek végzetes sérülést, amik pályafutásokat törhetnek ketté) érnek oda a Nemzeti Ligába. Kevés dolgot irigylek az amerikaiaktól, de ezeket a hévégi népünnepélynek is beillő meccseket, ahová az egész család közösen látogat ki, igenis irigylem tőlük.

NFL: A VALÓSÁG

Mielőtt nekikezdenénk bármelyik NFL játéknak, nem árt, ha tisztában vagyunk ■ szabályokkal, ■ sport sajátosságaival, az egyes szituációkkal, és a körülményekkel.

Az NFL-t egy az európai futballpályákhoz hasonló nagyságú, téglalap alakú pályán játssza két tizenegy fős csapat, védőfelszerelésben és sisakban, négy tizenöt perces negyeden keresztül, egy igen furcsa, oválisszerű labdával. Hagyományos kapuk nincsenek, a két térfél szélén található célterültre kell bejuttatni ■ labdát, akár befutással, akár bepasszolással. A pályán csapatonként csak 11-11 fő van, de mivel külön vannak védő és támadósorok, plusz speciális csapatrész is, ■ különböző segítőkkel és koordinátorokkal, edzőkkel együtt egy-egy csapat létszáma akár a száz főt is elérheti. A pálya ötyardonként keresztben fel van csíkozva, és a pálya szélén és közepén minden egyes yard külön ki van mérve. Erre azért van szükség, mert a támadó csapatnak négy felállásból legalább tíz yardot előre kell haladnia a labdával. Érdekes, hogy ebben a vérprofi, hihetetlen technikát felvonultató sportágban sokszor egy tízyardos *lánccal* mérik le ■ bírók, hogy megvolt-e az áhított tízyardos előrehaladás.

A játék a **kezdőrúgás (Kick Off)** és a **visszafutás (Kick Off Return)** után kezdődik, a valódi játékrész neve a **Drive**, ez konkrétan a **First Down**nal az **„Első Leérintés**sel" **„Első Kísérlet**tel" kezdődik. Ez az az oly sokszor látott felállás, amikor a labda a földet érintve pihen a támadó csapat egyik játékosának a kezében, a két csapat támadó illetve védősora pedig feláll egymással szemben. Ha elsőre sikerül ■ tíz yardot előrehaladni, megnyerjük a következő first down jogát, ha nem, összesen még háromszor próbálkozhatunk, mielőtt automatikusan az ellenfélre száll a first down joga. Érdekes, hogy a negyedik downt az életben a legtöbb esetben **Punt**olják, azaz megpróbálják a lehető legmesszebb elrúgni ■ labdát, nehogy az ellenfél kedvező helyzetben kapja meg a first down jogát. Ezt mi a játékokban nem vagyunk kötelesek betartani, tehát, ha úgy ítéljük meg, hogy negyedik kísérletre meg tudjuk csinálni ■ tíz yardot, próbálkozhatunk hagyományos fourth downnal, azaz negyedik kísérlettel is. (Kár, hogy az Eagles ■ mostani döntőn teljesen érthetetlen módon nem élt a negyedik kísérlet lehetőségével, néhány yardra ■ célterülettől, szerintem itt is ment el a meccs).

Az NFL szépségét a végtelen sokféle támadási lehetőség és taktika adja, ezeket két fő részre oszthatjuk: a futó játékra **(Rushing Play)** és a dobó-passzoló játékra **(Passing Play)**. Az előbbinél a csapat egyik legfontosabb, ha nem ■ legfontosabb tagja az **irányító (Quarterback – QB)** a **futó (Running Back)** kezébe nyomja a labdát, aki vagy középen ■ felállt védőfalon próbál izomból áttörni, vagy valamelyik oldalirányban próbálkozik elfutással, miközben a támadófal megpróbál neki helyet csinálni. A dobójátékban az irányító az **elkapó játékosoknak (Wide Recevier)** próbálja átpasszolni a labdát, ez a fajta játékrészt még további részekre is bonthatjuk: úgy, mint az öt yardnál rövidebb, illetve öt yardnál hosszabb passzok. Ez többek között azért is fontos, mert a Wide Receviereket öt yardon belül nem támadhatja az ellenfél védősora, ha jól tudom. Nem árt tudni, hogy csak egyik, vagy csak másik játékstílussal nem lehet meccset nyerni, mint ahogy az is nagy igazság, hogy az NFL igazi csapatmunka. Hiába van ugyanis zseniális irányítónk, ha ■ támadósor képtelen felfogni ■ védelmet, és az irányítót állandóan lesackkelik (azaz még azelőtt a földre viszi ■ védekező csapat valamelyik játékosa, hogy a QB labdát le tudta volna adni vagy passzolni), és hiába áthatolhatatlan a támadósor, ha lyukas kezűek az elkapó játékosaink, szóval egy igazán jó NFL csapatban mindenkinek kiemelten fontos szerepe van. Van még egy olyan mondás is: hogy jó védekezéssel meccseket lehet hozni, ez szintén nagyon igaz, néhány órányi játék után mindenki érezni fogja, hogy miért is! Mind védekezésben, mind támadásban kismillió variáció van, hallottam olyan edzőkről, akik több mint kétszázféle variációt gyakoroltattak be a játéksokkal edzésen (külön ■ védő és ■ támadósornak), és még így is, ■ legnagyobb mesterek sokszor improvizálnak meccsek közben.

Úgyhogy, ha valaki azt mondja, az NFL izomagyúak buta sportja, az életében nem tévedett még ekkorát. Nem elég a jó kondíció, itt bizony fejben is tökéletesen ott ■ lenni, és erre csak a legnagyobbak képesek, ők is csak sok-sok gyakorlással. OK, nézzük a pontszerzési lehetőségeket. A legtöbb pontot a **Touch Down** éri, szám szerint hatot. Ez akkor valósul meg, ha az bevisszük az ellenfelünk célterületére ■ labdát, akár befutással, akár rövid vagy hosszú passzal, vagy bárhogy: bevetődéssel, beguruással, beugrással. A lényeg, hogy vagy a labda érintse a talajt, vagy ■ labdát birtokló játékos mindkét lába érintse szintén a talajt. A touch down után két lehetőségünk van, az általánosabb az egy pontot érő **extra pont**, ami nem más, mint egy, a húszyardos vonalról a kapuval szemben elvégzett **Field Goal, azaz mezőnygól**. Ebben az esetben nem a célterületre kell bevinni ■ labdát, hanem egy speciális csapategység kerül bevetésre egy rúgójátékossal az élen, aki a hátrapasszolt és leállított labdát próbálja meg átrúgni az Y alakú kapu két „szára" között. (Tudjátok, szigorúan fűzővel kifelé, vagy különben úgy járunk, mint a pali az Ace Venturában, hehe) Ha nagyon kellene a pont, megpróbálhatunk touch down után két pontot szerezni, egy **Two Pont Attempt**-tel, ami olyan, mint egy sima touch down, de mindössze egy kísérlet áll rendelkezésünkre ■ célterületbe jutáshoz, szorult helyzetben gyakran alkalmazzák. Gyakori még ■ három pontot érő **Field Goal, azaz a mezőnygól**, ahol szintén ■ már említett rúgójátékos a főszereplő. Mezőnygólt általánosságban már 35 yardról is simán bevállalják, de volt már példa, hogy egyes esetekben több mint negyvenöt yardról is betették már (ami már majdnem félpálya!) a lasztit az Y kapuba. Pontszerzési lehetőség még, ha a saját célterületén a földre visszük azt a támadójátékost, aki a labdát birtokolja.

Bár még oldalakon keresztül ismertethetném a játékot, (hiszen több száz oldalas maga a szabálykönyv is) jöjjön néhány általános, gyakran használt kifejezés. **Interception:** ez az eladott labdát jelenti, amikor az irányító olyan sután passzolja a labdát, hogy azt simán levadásszák az ellenfelek. **Fumble:** ez a szabad labda (technikai okokból – rossz passz, vagy egyéb pl. szerelésből kifolyólag, játékos által nem birtokolt labda), amire akármelyik csapat lecsaphat és megszerezheti. **Timeout:** időkérés, mindkét csapatnak félidőnként három időkérési lehetősége van. Ennek taktikai szempontból is kiemelkedő szerepe van, hiszen az amerikai fociban általában egyfolytában megy az óra (még a negyven másodperc megbeszélési idő alatt is), és csak igen ritka esetekben állítják, aminek a vége felé elég fontos szerepe van, hiszen egy előnyben lévő ellenfél akár negyedeket is elcsalhat azzal, hogy nem áll az óra, és teljesen kihasználják ■ megbeszélési idejüket. Egyébként, ha a labda az oldalvonalnál elhagyja a pályát, az órát megállítják. **Yellow Flag (sárga zászló):** a bírók sárga zászló bedobásával jelzik a különböző szabálytalanságokat. Szabálytalanságokból kismillióféle létezik, szabálytalan lehet faltolás, az elkapó játékosok idő előtti támadása, amikért általában yardokkal büntetnek, súlyos esetekben pedig átadják a first down jogát az ellenfélnek. Az NFL egyébként nemrég kicsit átalakult és némileg visszavettek ■ brutalitásból (volt ugyanis néhány igen szomorúan végződő tragikus sérülés – tolószékbe kerülő játékosok meg hasonlók), tilos például már ■ sisakrácsot rángatni, fejelni, gerincet támadni, stb. **Challenge:** a vezetőedzők szíve joga hogy félidőnként kétszer, egy-egy vitatott helyzetet megóvjanak, ezt egy bedobott piros zászlóval jelzik. Ilyenkor leáll ■ játék, és a bírói testület videón, több kameraállásból, lassítva visszanézheti ■ kérdéses szituációt, és akár felül is bírálhatják az elsődleges ítéletet. (Ezt kéne bevezetni egyébként az európai fociban is, mert ■ sok bírói, de leginkább partjelzői baki mostanában nagyon sok meccset befolyásol, vagy néha el is dönt.) Az NFL-ben ugyanis nem csak egy bíró tevékenykedik, hanem egy egész kis csipetcsapat, akik megbeszélhetik ■ szitu-

ációkat, és ami a legjobban tetszik az egészben, az ítéletet egyikük kihangosított mikrofonján keresztül, ott helyben, jól hallhatóan ■ nézőkkel is ismerteti.

Az itt leírtak persze tényleg csak az alapok, amivel már elindulhatunk játszani, de még egyszer megjegyzem: a NFL az egyik legkomplexebb sportjáték, ■ legkomplexebb szabályrendszerrel, ami minden lehetséges és elképzelhető szituációra megoldást nyújt. Ezen ismeretek tükrében nézzük, mit is nyújt, a **SEGA ESPN NFL 2005**-je.

SUPER-SUPER-SUPERBOWL!

A game egy igen hangulatos introval adja meg a kedvet a játékhoz, és ízelítőt kapunk a bevezetőben látható in-game jelenetekből is, hogy grafikailag mire is számítsunk játék közben. Mivel a SEGA játékok egyelőre még (ki tudja meddig) rendelkeznek az ESPN-es jogokkal is, ez a játék egy kicsivel jobban rágyúr ■ TV-s filingre, ami már kezdéskor is szembetűnő, és itt most nem csak a kazal ESPN-es öntömjénezésre gondolok. Mielőtt a különböző játékmódok ismertetésébe és az audiovizuális téren ért benyomásokról beszámolnék, mindenképp lépdeljünk el az Extra menüponthoz. Itt található ugyanis a Game Manual és a Reference Guide menü. Előbbi egy minden részletre kiterjedő kezelési útmutató, ahol ízekre van szedve a játék minden pontja, menüje, almenüje, beállítási lehetősége, irányítása, akinek tehát bármilyen gondja is lenne, az itt ebben, a százkilencven oldalas olvasmányban minden kérdésére megtalálja ■ választ. A Reference Guide-ot, akár egy edzői gyorstalpaló tanfolyamnak is felfoghatjuk: itt ugyanis a legáltalánosabb felállásokat, támadási és védekezési falakat találjuk meg. Mivel nem Amerikába születtünk, és sokunknak első ránézésre a játék taktikai része éppoly érthetetlen, mintha kínaiul lenne minden lefirkantva, itt aztán átnézhetjük a leggyakrabban használt package-eket. Elég alaposan ki van vesézve, nekem kifejezetten tetszett, hogy a különféle „becenevek" is fel vannak tüntetve a felállási rajzok felett, és néhány mondatban ismertetik is ■ támadások, illetve a védekezések lényegét. Ezenfelül, aki vágja az angolt, az letisztázhatja magában ■ különféle játékposztokat, rengeteg felállást, tippeket olvashat, illetve a szakzsargonban használt összes kifejezés is megmagyarázásra került. Kilépve innen regisztrálhatjuk is magunkat online, na persze csak eredeti bolti verziós játékkal. Érdemes átnyálazni az Options-t, mivel az ESPN NFL kivételesen nem azon játékok közé tartozik, ahol ■ hangerő szabályzáson túl szinte semmibe nem nyúlhatunk bele. A játék nehézségét például több, mint húszféle beállítás után lőhetjük be, külön elszöszmötölve a CPU és az emberi játékosok viselkedését a különféle játékszituációkban. De például ■ szabálytalanságokért járó büntetések mértékét is belőhetjük a rengeteg különféle játékmentet befolyásoló opción túl. (Én például mindig minimumra vettem ■ Face Maskot, ami ugyebár a sisakrács tépésének a büntetését jelentette, és előszeretettel támadtam az ellenfél QB fejszerkezetét.) Átnyálazhatjuk az irányítást, és ha már meg voltak említve a hangok, kitérhetünk egy másodperc erejéig az Audiotestre is, ■hol igen komolyan bekalibrálhatjuk a Dolby hangzásunkat.

Töredelmesen bevallom, hogy ■ jóval többet játszottam a Madden NFL-lel, ezért például a Features menüpont alatt található néhány opció még nekem is sötét folt, szerintem ezt csak a tősgyökeres amcsik vágják, akik tisztában vannak az itt feltüntetett kismillió játékos és edző statisztikával, és adattal. Mindenesetre itt tudunk saját csapatot, játékost vagy épp pontszerzés utáni gólörömet is szerkeszteni magunknak.

A The Crib egy igen érdekes rész vagy játékmód, ahol egy virtuális villában mászkálhatunk, belső nézetből. Megtekinthetjük a különféle trófeáinkat, de van itt Jukebox, egy ősrégi TV, ■hol a behozott videókat nézhetjük meg, de elvileg itt kéne lennie a kártyagyűjteményünknek is, meg a megnyerhető Crib pontokat is itt válthatjuk be, és új opció megnyitási lehetőségek is találhatók itt, bár mondom, kevesebbet foglalkoztam az ESPN-nel, mint a Madden-nel, úgyhogy nekem itt nem sok babér termett, a polcok is tök üresen árválkodtak. Poén, hogy a bárpultnál néha csörög a telefon, és különféle közismert emberkék által irányított csapatok ellen nyomulhatunk, én pl.: David Arquette ellen maradtam alul egy tök szoros meccsen. Poén volt az egész, a meccs alakulása közben különféle fényképarcokat láthattam róla, beszólogatott, meg ilyesmik.

Na jó ideje, hogy rátérjünk a valódi játékmódokra: a Quick Game különösebb magyarázatot nem igényel, de kreálhatunk saját tomát, nyomathatjuk csak ■ rájátszást, gyakorolhatunk. Vannak meccsszituációs feladatok, például tudunk-e fordítani 6 pontos hátrányból két perc alatt és hasonlók, ■ van egy ESPN 25th Anniversary is, ahol 1967-ig visszamenőleg 25 meccsbe (nem biztos, hogy mind Superbowl döntő volt) pillanthatunk és szólhatunk bele bizonyos részénél, az akkori körülmények és időjárási viszonyok mellett. Ez hasonlít kicsit a szituációs játékmódhoz, viszont ugyanolyan élvezetes.

Ha Franchise-ba kezdünk, kössünk fel a virtuális alsóneműt, mert ez itt bizony a teljes szezont takarja, az összes menedzselős feladattal egybekötve. Itt ismételten kismillió beállítást és lehetőséget találunk ■ szokásos teljesen hivatalos NFL adathalmazzal a nyakunkba öntve, amit ember legyen a talpán, aki kihámozza. Játékosokat adhatunk-vehetünk, edzéseket vezethetünk, statisztikákat, táblázatokat vizsgálhatunk, külön játékosokra, meccsekre lebontva, eredményeket vizslathatunk, felmehetünk az ESPN honlapjára, emailek utasítások érkeznek. Bevallom férfiasan, ennyi adatnál én is csak kapkodtam a fejem, egyszóval igencsak megizzadunk, mielőtt elérkeznénk az első meccshez, és mire elvégezzük edzői teendőinket (még saját bevonuló zenét is gyárthatunk magunknak). Ha viszont már megvan ■ csapat, az ütőképes védő és támadósorunk és speciális csapatunk is a helyzet magaslatán van, elkerülhetetlen, hogy belekezdjünk a teljes szezon végigjátszásába a választott csapattól függően, vagy az NFC vagy az AFC valamelyik csoportjában, amiben ha túljutunk az alapszakaszon, még jön a rájátszás, az elődöntő illetve az áhított döntő a Superbowl is. Így vagy úgy, de előbb-utóbb el kell, hogy érkezzünk az első meccsünkhöz. Minden meccs előtt ezer dolgon változtathatunk, a sima egyszeri meccseknél még kérhetünk NFL edzői segítséget is.

A játék gyönyörű. Ha pl. hagyjuk demozgatni, szinte TV közvetítésnek is nézhetik az avatatlan szemek. A körítés kellően kidolgozott, még ■ meccsek előtti pénzfeldobást is beleették a gémbe. A közönséget leszámítva minden igen aprólékosan lett kidolgozva, szépen animált hústornyok gyötrik magukat a pályán, brutálisak az ütközések, látványosak az elfutások és ■ passzok, folyamatos, élethű a mozgás. A Madden után azért itt-ott bele lehet kötni a grafikába. Például a sisak nélküli arcok kidolgozottsága lehetne szebb, és a figurák is egy kicsit buflábkabbak, mint a valódi életben. Minimálisan a védőfelszerelések nagysága ■ mintha el lenne túlozva.

A meccs taktikai része az ESPN-ben nekem egy picivel kaotikusabbnak tűnt, mint a Maddenben: szokni kell ■ különféle felállási rajzok elrendezését, szerencsére, ha már kiválasztottunk egyet, és ■ pályán vagyunk, mind az ESPN-ben, mind ■ Maddenben vannak rásegítő gombok, itt a bal felső blokk az, aminek a lenyomásával felálláskor láthatjuk a különféle fogó és futó játékosaink várható bemozgásait, elfutásait.

Néhány meccs után mondjuk belerázódtam ebbe is, mert azért hasonló elrendezésben vannak itt ■ ■ felállások (jobbbal, fel-le irányokkal tudunk váltogatni ■ kombinációk között), mégis nekem könnyebb volt a Maddenben eligazodni. Vigyázat, ha a rendelkezésünkre álló negyven másodperc alatt nem kezdjük el a játékot, büntetést kapunk!

Persze a felállásokat igencsak be kell gyakorolni, mivel hatszázhuszonháromezer darab van ■ játékban, bár a végrehajtásuk nem igényel ördögi ügyességet, hiszen a játékba hozható csapattársaink feje felett a hozzájuk tartozó akciógombok kis ikonjai láthatóak. A legtöbb támadás az időzítésünkön fog állni vagy bukni, úgyhogy hasonlóan, mint a valódi játékban, járnia kell a szemünknek ■ pályán és az összes csapattársunkon, és pillanatok alatt fel kell mérni ki hozható legeredményesebben játékba. Ha valamivel elégedetlenek lennék, ■ menüből kérhetünk időt, vagy felülvizsgálást is

Igazán kirívó hibát egyébként nem találtam a játékban: nagyon oda van téve minden, kezdve ■ szokásos ESPN-es visszajátszásoktól ■ kommentálásig, ■ játékosoknak a különféle szituációkra való érzelmi reagálásáig (dühöngések, táncok, „örömkönnyek" stb.), egészen ■ közönség reakcióig, a belépések, a szerelések, az ütközések, a passzok, minden nagyon a topon van. Egyedül talán ■ játékosok sisak nélküli arcberendezései és textúrái lehetnének egy leheletlel jobban és élethűbben kidolgozva. A Maddenben pedig talán minimálisabban realisztikusabbak a figurák, tehát grafikailag egy hajszállal az ESPN a rosszabb.

Amennyiben kedvet kaptál az NFL-ezéshez, bátran ajánlom az ESPN NFL 2K5-öt, mert bár nálam egy hajszállal jobb ■ Madden NFL, ez ■ játék is roppant mód össze van rakva: elképesztően részletes beállítások, ■ létező összes hivatalos csapat, játékos, stadion, mindenre kiterjedő statisztikák, jófajta játékmódok (külön megemlíteném még egyszer a régi meccsek újrajátszását), és mindezt igencsak látványos és élethű külcsinnel prezentálta nekünk a SEGA. Hangulatos és jól játszható darab, bár gyakorlást, azt nem keveset igényel.

Az Istenek Felett Álló Csodalény

MARTIN BELESZÓL!

Ismét egy nálunk kevéssé ismert sportág, és ismét mi vagyunk azok, akik beavatunk titeket a rejtelmeibe...

ESPN NFL 2K5

SEGA

MÁS VERZIÓ: X

grafika	kiváló
játszhatóság	jó
szavatosság	kiváló
zene / hang	kiváló
hangulat	kiváló

1-2 Játékos, multi tap, online, dpl II
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock), headset

✔ összerakott, profi nfl játék
✕ a madden egy lehelettel jobb

9 pont

Magyarország legnagyobb filmmagazinja

VOX mozimagazin®

690 Ft

www.vox.hu

2005. március

4 MOZIJEGY

Annette Bening
Leonardo DiCaprio
Martin Scorsese
Clint Eastwood
Aviátor

Oscar és a filmes újhullámok



Keresd az Oscart, nyerd meg a VOXCar™-t!

VOXCar™-játék

Főnyeremény: FIAT PANDA

FIAT



OSCAR 2005

Top 25 Vámpírfilmek
A kör 2.
Lemony Snicket
Átok
Csak lazán!

További nyeremények:



SONY









576
www.576.hu





SZAVAZZ TE IS AZ ÉV KEDVENCÉRE!

Idén ismét a Te szavazatod alapján adjuk át az Év külföldi és magyar kedvencének a VOXCar™-díjat!

Az év külföldi és magyar kedvence kategóriákban [illegible] a külföldi színésznőre, színészre, filmkészítőre valamint arra a Magyarországon született és hazánkban dolgozó színésznőre, színészre, filmkészítőre szavazhatsz, aki a legemlékezetesebb pillanatokat szerezte Neked a 2004. májustól 2005. áprilisig terjedő időszakban bemutatott mozifilmekben.

A kedvenceidre szavazni a VOX-online®-on /www.vox.hu/, a VOX mozivonal™-on /06-30-30-30-869/ lehet. Minden szavazó sorsoláson vesz részt, ahol filmes ajándékcsomagokat vagy belépőt nyerhet az ötödik VOXCar™-díjátadó gálára.

Beküldési határidő: 2005 április 15.





VOX mozimagazin®

06 (30) 30 30 VOX

VOX

FIAT



576 www.576.hu

Btech

SONY

automex



A KLÓNOZÁS BAJNOKAI

O[redacted]státok az alcímet? Azt hiszem, hogy egy [redacted] magyarázatra szorul, mielőtt azt hihetné a magazint olvasgató nagyérdemű közön[redacted]ogy valami [redacted] képességet kaptak Norrath baj[redacted] Emlékeztek még a Champions of Norrath-ra, ugye? [redacted] sok karakter, fejlődés, online mód, gyönyörű helyszínek teljes anti-aliasinggal, fantasy szörnyek és ellenfelek, [redacted] hüvelykujjgörcs a nagy csapkodások miatt. Aki még előbbre akar tekinteni, azoknak felsejlik a múltból a nagy előd, a Gauntlet – Dark legacy. Na, az nagyon élvezetes kis játék [redacted] lehetett akár ketten is nyomni (talán négyen maximum, de ilyen szinten már nem emlékszik vissza az agyam, meg [redacted] egyedül vittem végig). [redacted] történelmi sorba még be kell passzírozni a [redacted] darab Baldur's Gate játékot, és az atomkor hatására kissé átmutálódott Fallout: Brotherhood [redacted] Steelt is, ami igen hangulatos mellékvágány volt, többeknek [redacted]ban bejött, mint az eredeti, fantasy koncepció.

Mint az említett játéksorozatok nagy rajongója, kitéptem Martin kezei közül a **Champions: Return to Arms**-t, [redacted] lohaltam vele haza. Útközben már [redacted] képzeltem az [redacted] tájakat, monstereket, kalandokat [redacted] újításokat, amikkel elleszek boldogan az elkövetkezendő pár szabad napomon. Majd

hogy mi itt a „balkánon" egyelőre [redacted] vagyunk felejtve. Ennek politikai, gazdasági [redacted] egyéb aspektusaira nem térnék most ki, de az a lényege, hogy hivatalosan nem vagyunk támogatva a SONY onlányban (sem). Pedig mennyire egyszerű lenne, ha az itthoni képviselet is foglalkozna effele dologgal... Nah, nézzük akkor, mit lehet kezdeni a termékkel offline, vagy [redacted] hagyományos módon.

Egyénileg kétféle módon lehet elszórakozni vele: a missziókat, vagyis a történetet játszva, és belépni a tápolást [redacted] idegkimerültséget előidéző arénákba, ahol folyamatosan termelődő ellenfelek leölésével [redacted]tunk elképesztő tapasztalati szintekre. Erről többet nem is nagyon lehet elmondani, lássuk inkább a sztorit. Anno Norrath bajnokai elpusztították Innoru[redacted] istenséget, amely testének darabjai a Gyűlölet Szilánkjai néven szóródtak szanaszét. Innoruuk követői és szövetségesei viszont ezt nem hagyták annyiban, [redacted] elindultak összegyűjtögetni ezen darabokat, hogy újjáélesszék urukat. Firiona Vie erre összehívta a bajnokokat újra, hogy eltöröljék végleg a gonoszokat. Ezen ügyködésre karakterenként 100 óra játékidőt jósolnak, csak kérdés, hogy kinek van kedve ennyi időt elcsapkodni egy olyan játékban, aminek már három elődjét [redacted] végig ütlegelte, nyilaz[redacted] vagy varázsolta. De biztosan lesznek olyan ú[redacted]donsült PS2 tulajok, akik mondjuk most váltottak

inkább a támadásra helyezi a hangsúlyt (vörös köd). Tigrisünk amúgy a dobófegyverek közül a [redacted]szék kezelésében igen járatos, de az előbb leírt harci stílusa [redacted] sebezhetőbb, mint más karakter osz[redacted]) is csak pasiként játszható, [redacted] látszik, tigri[redacted] gyikéknél még nem emelkedett az emancipáció a megfelelő szintre, mert a többi harcosnak mindnek van női párja is.

Barbarian Warrior: [redacted] a hagyományos emberi lény. Barbár mivolta miatt sajnos ostoba a mágiához, viszont ért az összes fegyvertípushoz, ami nem sok fajról mondható [redacted]. A mana (varázserő) értéke a leölt ellenfelekkel töltődik fel, viszont ezt magától nem teszi meg, [redacted] alapból varázslatokat sem tud használni.

Wood Elf Ranger: Nevezhet[redacted] hagyományos, erdei elfnek [redacted] már sötét rokonait figyelembe véve. Mint azt minimum [redacted] Gyűrűk ura filmekből ismerhetitek, nagyszerűen bánnak az íjakkal, és a játékban [redacted] elég [redacted] halálos nyilazási technikákat tanulhatnak meg. De a közelharcban sem kell őket félteni, csak[redacted] ebben nem jeleskednek már [redacted]. C[redacted]n nagyszerű support, vagyis támogató kara[redacted] akik a varázslókkal és mágusokkal [redacted]ben hátulról, [redacted] távolból segítik a többieket.

Kiválasztott harcosunk szintlépkedése a szokásos módon megy, vagyis a leölt ellenfelek és szörnyeze[redacted] után kapnak valamennyi tapasztalati pontot, amivel [redacted] zöld színű tapasztalati csíkot feltöltögetve lépnek szintet. [redacted] szintlépés kellemes dolog, mert a négy alap képesség fejlesztgetésén kívül még ráadásul elosztogatható tudáspontokat [redacted] kapunk, eleinte csak egyet, [redacted] a későbbi szinteken egyre növekvő tendenciával (37. szintet elérve) akár ötöt is begyűjthetünk. Az alapképességeket sem árt, ha tudja a kezdő, hogy a *Strength* a nyers erő, a fegyveres harc módosítója, és azt határozza meg, hogy men[redacted] súlyt képes cipelni a harcosunk. [redacted] a páncélok meg fegyverek miatt fontos, ugyebár. Az *Intelligence* a mana mennyiségét és annak feltöltődési gyorsaságát, a *Dexterity* a távolsági fegyverekkel okozott sérülés nagyságát [redacted] a közelharc fegyverekkel való bánás ügyességét – tehát hogy mennyire üt[redacted] meg a sebzési érték felső határát, a *Stamina* pe[redacted] az életerő mennyiségét és ennek a feltöltődés gyorsaságát határozza meg. A tudáspontok (skill

CHAMPIONS
RETURN TO ARMS

jött a csalódás: a game a pályákon [redacted] a küldetéseken kívül semmiben sem különbözött az előző változattól! Sőt, olyan szinten ugyanaz az alap, [redacted] simán beimportálhatóak a Norrath-ban feltápolt karaktereink. Azért eljátszogattam vele egy darabig, de a lelkesedésem már nem volt a [redacted] Tudom, hogy építeni kell a biztos vásárlórétegre, a rajongótáborra, meg [redacted] elég kevés befektetéssel lehet újra eladni a régi grafikai motort, de akkor is. Na [redacted] azért van [redacted] plusz [redacted] új skill, [redacted] új limit a maximum tápolhatóságban, ami azt jelenti, [redacted] a kitartóak már level 80-as félistenekkel nyomhatják az ipart az online mód szervermezőin. Igen, bent maradt, illetve megmaradt ez a lehetőség [redacted] ami még mindig olyan 2 embert érdekel egy 100-as létszámú mintából. Vagyis lehetséges, hogy többeket is hozzá lehetne kötni a széles sávhoz, [redacted] amíg ezeket azzal reklámozzák, hogy „a kutya ezentúl majd kevesebbet sétálhat", nem valószínű a robbanásszerű elterjedés. A másik dolog pedig az,

Xdobozról, így nem mellőzhetem a hősök gyors [redacted] futását kedvcsinálónak (kezdve a két [redacted] egyeddel), bármennyire [redacted] utálom ismételni magamat. Ha pedig ennél is több segítség kell, olvasd el a Champions of Norrath cikket a régebbi Konzolban.

Iksar Shaman: Jópofa gyikféle, tüskés háttal [redacted] gyakran kiöltögetett nyelvvel. Egyszerű sámán [redacted]pességekkel bír, amivel szellemeket idézhet meg segíteni a harcot. Gyorsabban gyógyul, mint a többi faj, de a fizikai támadásokban nem annyira járatos, mint a spirituálisban – vagyis a fegyveres csetepaté nem az erőssége. Csak fiú választható belőle.

Vah Shir Beserker: Tigrisember, vagy embertigris. Érdekes, hogy a Dzsungel könyvében is Shir Kán volt a tigris, szóval a shir valami izé nyelven biztosan ezt a nagymacskát jelöli. A másik jellegzetessége a berserker, ami minden fantáziavilágban azt a karakte[redacted] állapotot jelöli, amikor a harcos nem nagyon [redacted] a védekezéssel, hanem sokkal

High Elf Cleric: Magas tudású pap, szintén az elfek [redacted] tájából, az előző részben volt az egyik kedvenc karakterem. Sajnos kizá[redacted] vagyis a bunkókat, buzogányokat, ilyesmit (*blunt* típusúakat). M[redacted]juk egyedül nem [redacted]atos nyomulni vele, ő tényleg tipikus csapatjátékos, mi[redacted] képes területre ható gyógy[redacted] és egyéb varázslatokra [redacted] ami jól [redacted] egy [redacted]radt parti esetében. [redacted] tud védekező és támadó trükköket [redacted] isteneéhez kötődő viszonya miatt hatékony a halhatatlan kreatúrák ellen.

Erudite Wizard: [redacted] varázsló. Limitált fegyver, majdnem semmi fizikai védelem, csak a célzott [redacted] területre kiterjedő varázslatokkal operálgat, ezek viszont igen nagy távolságokból is sebeznek. Fegyvereket is képes feltölteni energiákkal, szont a közelharcot ha lehetséges, kerüljük vele.

Dark Elf Shadow Knight: Ők az elfek barlangi népe. Sötét mágia, nőuralom, szóval ők az igazán balhés fickók a fantasy-ben. Nagyon jól bánnak a fegyverekkel, de emellett tartogatnak pár igen kellemetlen kórságos és egyéb gusztustalan ármányt [redacted] például [redacted]esek feléleszteni a hullákat – maximum ötöt, [redacted] mellettük harcolnak. Sajnos a varázslataikra immúnis ellenfelek veszélyesek rájuk nézve, [redacted] a mágiáik elég sok manát fogyasztanak.

points) által feltuningolható képességeket viszont nem írom [redacted] mert annyi féle van, hogy az már inkább valami mellékletbe kívánkozik.

A játékot öt nehézségi szinten lehet végigvinni, de természetesen egy nagyobb fokozat csak úgy választható, ha már megvan az előtte levő, a legutolsó Epic pedig az online játékra van fenntartva (ez információ, mert bármennyire [redacted]vágyok, négy

nap olait örültem, ha az alapfokban elkecmeregtem valameddig). Egyébként mission módban a Norracki erdőben (Forest Norrack) megnyitható a titkos , ha a barlangokban a köcsögök szétverésével megleljük az archeológus lapátját (shovel), majd a szint megcsinálása után a rémálmok erdejében (Forest of Nightmares) a dungeonökben megkeressük a „spiritual incantations" nevű scrollt. Ezt a pál nyerjük meg, majd irány vissza a Norrack-i és használjuk a barlangokban balra a rejtett símál, nyissuk ki vele a beragadt ajtót, hogy találkozhassunk a titkos „tomb robber" ellenséggel.

Én most amúgy nem a kleriket kértem hősöm, hanem a barbárt (Conan, a kormányzó), bár néhol azért jól jöttek volna a spellek, különösen az aréna részeken, gondoltam majd a sokféle fegyverrel ellensúlyozom eme hiányosságot. Hát, később ez azért is megbántam kissé, mert egyhangúvá tette az amúgy sem csavaros történetéről vagy változatos játékmenetéről híres hekkendszlesst. A barbárral tényleg csak ütögetni lehet, meg néha dobófegyverezni, esetleg nyilazgatni. Az sem vigasztalt, hogy elég punkra sikerült a kinézetét alakítgatnom, mivel a karaktergenerálásnál is megmaradt a külalakot átvariálható lehetőség (bőr, hajviselet, szakáll, bajusz, ami a vagy a létezik tázás). Kezdéskor végig kell hallgatnunk Fi Vie szépirodalmi illő áradozását arról, hogy a jelenlétem milyen tesz az istenek és emberek reményeinek egyaránt, a lényeg az, hogy visszatérve a szokásos portálrendszerrel és scrollok tudunk eladni és venni cuccokat. Persze, legjobb fegyvereket és páncélokat út ráadásul ingyen, azért néha az árusokhoz bekerül véletlenül minőségi árú. A csajt még az sem zavarja a kalmárkodásban, hogy már az elszinten árulóvá lettem, mert képzeljétek, lehet ilyet. Sőt, az, hogy vagyunk vagy gonoszok, tehát hogy Natasla hívására átpártolunk a sötét oldalra vagy maradtunk Firiona mellett, az beszámít a történetbe is valamennyire, némileg más helyszíneket látunk, meg más lesz a végső ellenfelünk. Ez picit emel a szavatosságon is, mert a kíváncsiak végignyomhatják mindkét választással, bár sajnos teljesen ugyanazokon a helyszíneken kell teljesen ugyanazokat a lényeket leöldösni.

A fegyver ncél, varázstárgyak és módosítók, valamint a egyéb képernyők is (Select gomb) a régiek, a gombkiosztásban sincs újdonság, van combat kamera, ami mögénk perdül automatikusan ha harcolunk, szóval a gyakorlott Norrath-osok majd azt érzik, amit , hogy ahhoz a játékhoz kaptunk egy új küldetéslemezt. Ez igaz a teljes játékmenetre és a grafikára szerencsére feltűnik pár új szörny, mintha szivatósabb lenne eme játék.

Mondjuk az elején még nem volt semmi gond, mentem a barbárral a buzogánnyal, ütöttem-vertem mindenkit, védekeztem, hátraugrottam (R1 + L1), cuccot és aranyat kutattam a hordók ládikák szétverésével, élveztem a szép egyszóval elvoltam, mint karácsonyi hal a De miután felengedtem kapcsolót bementem az első arénába, megváltozott a helyzet. Itt ugyanis négy darab, elég zord kinézetű, páncélba öltözött gladiátor várt rám. Az első próbálkozásaimat leverték pillanatok alatt, ami könnyű volt nekik, mivel mind a négyen varázsolgattak koponyalövedékeket meg tűzeső-félét, ráadásul egyikük nekromanta lehetett, mert egy csontvázat életre keltegetett állandóan. megfelelő stratégia kidolgozása után elsőnek a nekromantát intéztem , hogy a csonti ne zavarjon, majd körbe-körbe rohangálva néh yógyitalt iszogatva egyenként a többit is – csapatban voltak erősek. Igen ám, amikor végeztem velük már mondtam a képernyőnek a szokásos szövegemet sok csillag lenne ha leírnám), megnyílt egy ajtó, és berontott rajta egy tüskés hátú, négykezű szörny, szerencsétlen mozdulat után meg haltam. Ekkor ez a köcsedék játék visszatett a négy gladiátoros kezdésre! És kezdtem káromkodni eléggé....

Szerencsére a hagyományos szörnyek nem voltak keményen, még a boss-okat is lenyomtam elég mán, mint a fingós Broont, Droont, vagy a kisebb főszörnyeket. De mindezeket inkább tettem kötelességtudatból, mintsem élvezetből. Nem tudom, hogy nem voltam a játékra hangolva, vagy már unom a sekélyes történetű arcade RPG-ket? Ezzel a grafikával és világgal olyan komoly, valódi szerepjátékot hetne alkotni, hogy az emberek bepisilnének, miközben nyomják. Annyi lehetőség van, végül is a játék motorja is elég kiforrott, csupán pár apró változtatást kellene eszközölni benne. Eleve ott a sok kaszt, a rengeteg fegyver, páncél varázstárgy, a kitűnő szörnyek, szóval semeddig sem tartana komolytani a dolgon. És emiatt húztam le picit a végső pontszámot is. hogy van (alapban ki van kapcsolva ha emlékszem), jó, hogy minden eldobott tárgy kivégzett hulla ott marad állásvisszatöltéskor ahol hagytuk, de nem is ezekkel van a baj. Azzal is tisztában vagyok, hogy a hack slash nem arról szól, hogy elkápráztasson ket egy olyan történettel, min FF vagy Siukonden, személy szerint már némileg többre vágyom.

grafika és egyéb járulékos dolgok kapcsán nin panaszra okom, mint mondottam. Aprólékosan igozott helyszínek, jó szörnyek, kellemes kezel hangulatos han elég hosszú élettartam bírja, és átlátható, logikus használható fejlődési rendszer. Plusz ott az online is azoknak, akik erre vannak rácuppanva – mert a netes játék természetesen én nem is ez ellen beszélek. Egy vagy több ember vezérelt lenféllel vagy csapattárssal nyomulni teljességgel más érzés, mint a gépi intelligencia ellen vagy mellett hadakozni. amíg ez a lehetőség nem áll a többség rendelkezésére, addig olyan, mintha az miatt lelkendeznék, hogy a game tud HDTV módot – a félmilli speckó megjelenítőkön. Végszónak mit mondjak? Talán az egyszerűsége a pozitívuma is. Mai rohanó világunkba beleillik eme game, amikor hazamegy a fáradt ember, nem akar semmit, csak intellektuálisan kikapcsolódni. Leül a TV nyomja 1-2 órát, szintet skilleket tanul, az összes kezelés ott van kontrolleren, nem kell almenükkel meg egyebekkel vesződnie, tehát adott a könnyed kikapcsolódás. Vagy vegyük a mai fiatalságot, akiknek feleslegesen bonyolult egy komolyabb játék, a sok történeti csavarral egyebekkel – néha nekem is csak gyakási ingerem van, semmi más – nekik kiváló a Norrath irányvonal.

De nekem most a Vagrant Story a fejemben PS1-ről, hogy az milyen lenne ezzel a grafikával...

Dzsonan, barbár

MARTIN BELESZÓL!

Az utóbbi pár hetem a PC-s World of Warcraft jegyében telt, ami nem egy hanem egy ronda kábítószer. Drog. Konkrétan minden egyes délután elkezdem, aztán éjfélig nyomom, akkor csak nagy önuralom árán tudom letenni. Ez is valami hasonló lehet. Próbáljátok ki az online multiplayer RPG nagyon nagy királyság.

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

SONY	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika	kiváló
játszható	jó
szavatosság	jó
zene - hang	jó
hangulat	jó

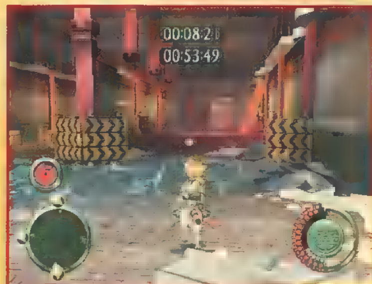
1-4 játékos, online, headset
memóriakártya 8mb (397KB), billentyűzet
analóg irányító (dual shock), multi tap

✔ minden pozitívuma a norrath-nak
× kár, hogy tök ugyanaz maradt

8 pont

NAGYON SZÉP!







Mario 1981-es feltűnése óta hatalmas evolúció ment végbe a platformjátékok világában. A Shigeru Miyamoto koponyájából kipattanó, 8 bites masinákon brillírozó bajszos hős Donkey Kongos debütálása után nem sokkal kinőtte kereteit, mára pedig a Nintendo védjegyévé és a cég legnagyobb fejősteheénévé vált. A nevével fémjelzett produktumok megjósolhatatlan hatással voltak az egész iparra nézve. Ki gondolta volna, hogy a gamer populáció tetemes hányadának gyomra kortól és nemtől függetlenül, szinte bármilyen formában beveszi majd az időközben kultfigurává avanzsáló, európai származású kalandor minden egyes szárnypróbálgatását? A gát átszakadt, a rohamléptekben fejlődő technika nyújtotta határtalan lehetőségek tucatnyi új főkarakterért kiáltottak. Míg PC-n az egykor csodálatos napokat megélt stílus szépen, lassan eltűnt a süllyesztőben, addig a konzolok világában eddig nem látott népszerűségre tett szert. Jelen sorok íróját leginkább Jak & Daxter kalandjai fogták meg, emberfeletti nehézségi szintje és idegtépő küldetései ellenére. „D" karizmatikus egyénisége és komédiába illő pillanatai, valamint a tökéletesre csiszolt játékmenet elegye örök érvényű klasszikusban manifesztálódott. Bár a Sony masináján eléggé telítettnek mondható a felhozatal, mindig akadnak újoncok, akik megpróbálnak instant módon bejutni a műfaj halhatatlanjai közé. A delikvens ezúttal Kay névre hallgat, származása szerint pedig nem más mint – khm – macska.

Nem ez az első eset, hogy két lábon / mancson járó, beszélő állatsereglet alkotja a populációt. Utoljára a 2003-as esztendőben a Rayman sorozat kreátora, Michael Ancel által elkövetett Beyond Good & Evil próbálkozott a dologgal, makulátlan formában. Pej'j és Jade makulátlanra sikeredett története bebizonyította, hogy odaadással és szívvel-lélekkel áthidalható a generációk közötti különbség, a rétegjáték fogalma értelmetlen. A BGE egyaránt magába szippantott, időset, ifjoncot, fiút és lányt – a **Legend of Kay** esetében azonban más a helyzet.

ÁLLATFARM

Egy: Yenching hatalmas erdőkkel, csodálatos tisztásokkal és vízesésekkel tarkított szigete békés közösségnek adott otthont. A földnyaláb területén évtizedeken át éltek békében egymás mellett a macskák, a nyulak, a békák – egy borús napon azonban minden a feje tetejére állt. A semmiből feltűnt gorillasereg komolyabb ellenállás nélkül hajtotta rabigába az egykoron prosperáló falvak népét. A majmok nem elégedtek meg hatalmukkal s a népcsoportok asszimilációjával: teljes eltörlésre törekedtek, melyben nagy segítségükre voltak az elsöprő erő hatására kezes báránnyá változó, könnyen befolyásolható patkányok. „Az ellenállás hasztalan". Egy alig pár lelket számláló kis település mélyén azonban egy hős van születőben. Egy még tapasztalatlan, ám bátor harcos, aki a legendák szerint majd szétcsap az inváziós sereg tagjai között s visszahozza az idilli állapotot. (ha okos és jól képzett történészek / filozófusok lennénk, egy szép kövér bekezdést szentelnénk a vázolt alaphelyzet szimbolikájának és a valós világgal felfedezhető párhuzamoknak – nem vagyunk azok, C64-en is a Lazy Jones-t kultiváltuk).

Kettő: Kay a sztori kezdetén forróvérű, tapasztalatlan kandúr. Pontatlan, bajkeverő, viszont becsületes, sőt: vérbeli harcos. Kissé részeges mentora józanabb perceiben próbálja átadni tudását tanítványának, erőfeszítését pedig siker koronázza. A játékos itt kapcsolódik bele a kalandba, s szépen lassan megismerkedik az alapokkal valamint a világot benépesítő nációkkal. Szájbarágós és száraz tutorial helyett a Big Ben az interaktív tanfolyam mellett tette le a voksát. Kifutófiúként pillanatok alatt elsajátítható az alapvető irányítás: a bal analóg kar értelemszerűen a mozgáshoz, míg a jobb oldali bütyök a nagy általánosságban korrektül funkcionáló kamera szabad állítgatására szolgál. Már az első lépések megtétele után belebotlunk a nagyképű ám félelmetesen buta patkányokba. Hősünk nem hazudtolja meg magát, csípős megjegyzéseivel minden esetben felülkerekedik, ha pedig a diplomácia eszközei nem jönnek be, játszi könnyedséggel készteti egy kis testmozgásra az ellenfeleket. A műfaj íratlan szabályaihoz igazodva a boncasztalra fektetett páciens az elvárható elemek mindegyikével rendelkezik. A színpad és a gárda adott, kell tehát egy érdekfeszítő történet...de itt megáll a gépezet, a fogaskerekek csikorognak, az alkotó pihen, a kontrollerforgató pedig elszenderedik. „Rejtett képességekkel bíró deli fiatal megmenti a világot (jelen esetben népét), a plebs ujjong, a tettet megörökítő aranyszobor pedig csendben készülget a háttérben." Elcsépelt klisék egymás hegyén-hátán, formabontó csomagolásban. A pluszmunkát megspórolandó nem az engine által rendelt, vagy épp előre elkészített átvezető animációk görgetik előrébb a sztorit, hanem egyfajta mozgó képkockákra bontott képregény látja el ezt a feladatot. Stílszerű megoldás, mely puritánsága ellenére tökéletesen megfelel a célnak.

Három: hangulat. Telitalálat. Rasztafári békák (pszichedellikus szerek nélkül), selypítő nyulak, mély orgánumú és drabális gorillák, tenyérbe mászó patkányok, egyszóval változatos és humoros kompánia. A szerző legnagyobb örömére a távol-keleti kultúra, azon belül is a buddhizmus is feltűnik Yenching több szegletében. Lótuszülésben pózoló, monumentális macskaszobrok, cédrusfák, hatalmas kincset őrző vörös sárkány, Yodát megszégyenítő akrobatikájú letűnt harcos.

Négy: platformoid életforma. Kicsiny, pulzáló gömböcske, teletömve tucatnyi bionikus lénnyel, abszolválandó akadályokkal, megszerzendő





kinccsel, hatalmas pályaszakaszokkal. Valami hibázik – nincsenek nagy, több emeletes szintek, vagy furmányos labirintusok. A középszerűség bugyrába kaput nyitó ultralineáris és rettentően kicsiny, tisztességes méretű nyílt terepnek indult csőjáratok alkotják a legyűrendő kilométerek táptalaját. A csüggedésből kiutat nyújthat a könnyed nehézségi fok – a célközönség minden bizonnyal az ifjabb generáció – valamint az elmaradhatatlan gyűjtögető életmódra sarkalló pénzérmék. Minden egyes levert szörnyella elejt bizonyos mennyiségű rézdarabot, valamint az olykor extrémebb helyekre csempészett ládák is teljes erőbedobással áldoznak a kapitalizmus oltárán. A begyűjtött pénzmag a fontosabb szakaszok elején sátrat vert kereskedőknél költhető el, többek között életerőitalra, mana pótlóra, bombára, de számtalan egyéb tárgy várja, hogy ideiglenesen elfoglalja Kay hátizsákjának valamely szegletét. Közismert, hogy a platformoid életforma úton-útfélén tudásának bizonyítására kényszeríti a játékost. A többsejtű egyed nem hazudtolja meg magát, kezdetben csak apróbb ugrálást vár el, később óramű pontossággal kiszámított kerülgetést, időre menő versenyt (mely később a főmenüben található drabális extra felirat alatt külön is kipörgethető) és olykor a szürkeállományt megmozgató logikai feladványokat tol a daliás hős elé, a lehető legnyugodtabb mozdulattal.







Öt: küzdelem. Plazmafegyverek, géppuskák – a gyávák fegyvere. Az igazi harcos(macska) közelharcban jeleskedik. Dynasty Warriors-t megszégyenítő koreográfia, Tekkent verő lágy és könnyed hadd-delhadd. Mindössze 3+1 gomb elégséges az effektív állatirtáshoz. A Négyzet a szúrásnak felel meg, a Háromszög az ellenfél támadásainak blokkolására való, a Kör guggolásra/gurulásra termett, míg az R1 a meglepett delikvens el- illetve átdobásában nyújt segítséget. A hab a tortán a kombo rendszer. Ha sikerül gyorsan kardélre hányni a becélzott szőrcsimbókot, majd a következő áldozathoz sietni és újból megforgatni az acéldarabot a belső szervekben, úgy Kay tetemes szorzóval apríthatja tovább az egybegyűlteket, ezzel pedig a nagyobb csoportok is villámgyorsan és elegánsan elintézhetők.





A kémiai folyamat véget ért, a lombikok elérték a kívánt hőfokot, a mixtúra csak arra vár, hogy a Bunsen égő lángja kialudjon, a végtermék dobozba kerüljön s megkapja a kötelező cukormázat. Ugorjunk hát fejest a audiovizualitás jéghideg medencéjébe – csapó.

NAPÓLEON LOVA

A fentebb vázolt remek harcrendszer mellett a darab ékköve remek látványvilága. Bátran kijelenthetjük, hogy a LoK minden bizonnyal a jelenlegi konzolgeneráció egyik legszebb platformjátéka. Nem technikai aspektusból: a szintek viszonylag alacsony felbontású textúrákból állnak, az ellenfelek sem dúskálnak a poligonokban, a fény-árnyék effektek pedig meg sem közelítik az (grafikát tekintve) etalonnak számító Metal Gear Solid 3-at. Az abszolúte pozitív összhatás a sztorihoz és környezethez passzoló meseszerű és pokolian eltalált stílusnak köszönhető. A távol-keleti kultúra ihlette varázslatos tisztások zöld színben pompázó, békét árasztó füves menedékei, az akár szamurájok számára is komfortos mesés kis falvak, hatalmas ékkövekben gazdag kazamaták, mind mind képzeletbeli keringőre csábítják a deli gamert a pléjstáció igába kényszerített vadlovai által nyújtott táncparketten. Mínusz: gyatra szinkronhangok. Míg a buddhista, taoista dallamok a vázolt vizuális manna szintjén mozognak (fülbemászó melódiák úton, útfélen), addig a tucatnyi szereplő mondanivalóját digitális formába öntő mesteremberek munkája szűkre szabott költségvetésről és gyatra színészi képességekről árulkodnak. Élettelen, a beleélés legapróbb szikráját is biztos távolban tartó, unalmas alámondások, melyek bátran versenyre kelhetnek a '80-as években hazánkban is népszerű alámondásos, többnyire a titán Dolph Lundgren nevével fémjelzett B-kategóriás filmalkotások nyújtotta színvonallal. Hiába no, alacsony az a padló, néhányan pedig a legtöbbet reklámozott szuperbiztos pillanatragasztó erejével versenyre kelő erővel tapadnak arra a bizonyos léc alatti területre.

KONKLÚZIÓ

A Legend of Kay korrektül összerakott, átlagos platformjáték. Technikai hibák a néha rossz helyzetbe forduló kamerát leszámítva nincsenek, a csodaszép látványvilág, a remek aláfestő zene és a mesés környezet jó hangulatot teremtenek a kalandozáshoz, azonban a gyomorba vágó linearitás, a szűk és kicsi pályaszakaszok, a borzalmas szinkronok miatt nem nyújt semmi olyat a mű, ami kiemelné a többi közül. Középszerű – a stílus rajongóinak kötelező vétel, a többieknek csak súlyos válság vagy dagadó pénztárca esetén ajánlott.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Talán a játék különleges szépsége ellenpontozza a tartalom középszerűségét...

LEGEND OF KAY

JOWOOD / BIG BEN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közép

1 játékos
memóriakártya 8mb (426KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ eltalált nehézségi fok, kellemes atmoszféra
✗ túlzott linearitás, tucatjáték

7 pont

KI AZ UTCÁRA, LE A TÉRRE! MINDENKIT LÖKJÜNK FÉLRE!

NFL Street 2

„Ne ünnepeljen egy játékos, ha pontot szerez, mert ■ pályán ez a dolga. Ne ünnepeljen egy csapat, ha meccset nyer, mert a pályán ez a dolga. Majd ha bajnokok vagyunk, akkor ünnepelhetünk."

Lee Hlavka,
a Budapest Wolves vezetőedzője

Ha ironizálni szeretnék, mondhatnám, hogy azért került ez az idézet ennek a tesztnek az elejére, mert ■ magyar amerikai futball egyelőre még azon a szinten leledzik, amit az **NFL Street 2**-ben láthatunk, legalábbis körülményeit, hátterét tekintve. Persze iróniáról szó sincs, egyszerűen csak helyhiány miatt ide fért csak be (a választásom pedig nem csak a névrokonság miatt esette erre a dumára :), hanem mert tetszik ez a hozzáállás. És ha már meg lett említve a Budapest Wolves, szóljunk róluk néhány szót, hiszen Magyarország legfeltörekvőbb és legfelkapottabb csapatáról van szó, köszönhetően Árpa Attilának, akit nem ismerek, így véleményt sem nagyon szeretnék formálni róla. (A filmje mondjuk érdekes, de a tavalyi év egyik legnagyobb öncinkelése volt, amikor az RTL Klubon lánctűrésszel(!) próbálta kettévágni a zöld Arita DVD lemezen terpeszkedő, warez ARGO-t, majd vérdíjat tűzött ki a terjesztő kiskalózok fejére, mikor mindenki tudta, hogy az aranykópiát, ■ megvágott, szinte teljesen kész filmet csakis valamelyik utómunkálatokat végző stúdióból lophatták ki.) AZ NFL és ■ magyar amerikai futball iránti elkötelezettsége miatt viszont minden tiszteletem az övé, hajrá Farkasok, hozzuk haza az Eurobowlt, ha nem is idén, de ■ közeljövőben! Ajánlom tehát mindenki figyelmébe az www.amerikaifoci.hu weboldalt, ahol mindent megtudhat a csapatról, sok érdekességgel, a többi honi teammel és más linkekkel egyetemben, és nem utolsó sorban .pdf formátumban még le is töltheti a teljes (igaz angol nyelvű) NFL szabálykönyvet, sőt akár utána nézhetünk pl. a bírói karjelzéseknek is.

Az NFL Street 2, mint minden Street jelzővel ellátott EA-s játék, az *EA Big* fejlesztése, ezek az aktuális sportsorozatok egyfajta lazább, könnyedebb hangvételű utánérzései, amik könnyebb emészthetőségükkel, kötetlenebb játékmenetükkel szélesebb körben is sikereket érhetnek el, hiszen ez a fajta utcai futballozás nem kíván akkora technikai és stratégia hozzáértést, gyakorlást, mint a nagytestvérek, példának okáért ■ cikkírás alatt a csajom is igen jól elszórakozott vele.

A lazaság mögött azért komoly szakmai háttér található, hiszen a játékban ugyanúgy megtaláljuk az összes NFL csapat megfelelőjét a legnagyobb sztárjátékosokkal és teljes sorokkal egyetemben (példának okáért mind a négy NFC és AFC All Star csapatot is behozhatjuk, de vannak speciális – Team Xzibit, vagy Team Reebok – csapatok is ■ játékban). Itt is rengeteg játékmódot találunk a gyors játéktól egészen az utcai bajnokságon át a különféle feladatokat, kihívásokat adó játéklehetőségekig bezárólag. Itt is mindenki figyelmébe ajánlom a tutorialt, és ■ gyakorlóst, ami hasonlóan a nagytestvérhez, nagyon egyszerűen és érthetően mutatja és gyakoroltatja be velünk a Street 2 újdonságait, és új mozgásait. Ráadásul a jól elvégzett gyakorlatokért még ponthegyek is járnak, ami ebben ■ játékban kiemelkedően fontos, hiszen ■ vásárlás, a tuningolás, a titkos dolgok, ■ bonuszok megnyitása, napi szinten lesz szerves része az életünknek. A csapatainkat persze személyre szabhatjuk, átvariálhatjuk, és saját készítésű emberekkel is erősíthetjük. A szokásos adattáblázatokat és statisztikákat is megtaláljuk igaz, jóval egyszerűbb és áttekinthetőbb formában.

Nézzük a legszembetűnőbb különbségeket. Elsőként is felejtsük el a megszokott NFL stadionokat: teljesen hétköznapi civil helyszíneken futballozhatunk, ami lehet egy park, egy félreeső néptelen parkoló, vagy egy a forgalomtól lezárt utcarész is. Ennél fogva a pályák mérete is jóval kisebb, mint ■ hivatalosaké, és kapukat sem találunk a két végükön, ergo a mezőnygólt felejtsük el, mint ahogy az extra pontért is touchdown-szerűen újra be ■ juttatni ■ labdát ■ célterületre. Nincs kezdőrúgás, és puntolás sincs, helyette 4th downt kell csinálnunk. A pályákat sokszor tereptárgyak is színesítik – hordók, szanaszét heverő kartondobozok, faládák stb. –, amiket feldönthetünk, de hasra ■ eshetünk bennük, és természetes, mint azt az introban is megfigyelhettük, hogy ■ különböző felületeket, kerítéseket is bevonhatjuk ■ játékba, hiszen mint az akciófilmekben, felszaladhatunk ezeken. Amit viszont mindenképp megemlítek, főleg mivel a másik két cikkben elfelejtettem, az a keresztben látható sárga és kék csík ■ gyepen. Ez a két csík igazándiból nincs felfestve, ezek csak TV közvetítéseken látszódnak, kifejezetten nekünk a nézők kedvéért, hogy könnyen átláthassuk, honnan-hova kell eljuttatni a labdát, hiszen ■ kék csík ■ kezdési helyet jelöli, míg ■ sárga a tizyardos álomhatárt. A pályák tetszetős grafikával, mindenféle erőlködéstől mentesen, letisztultan lettek elkészítve, de talán a játék szépsége igazán a nappali megvilágításban teljesedik ki, az éjszakai-esti helyszínek nekem egy kicsit mattnak, fakónak tűntek.

Játékosokból a szokott tizenegy helyett csak heten állnak fel, ami ezekre a kisebb pályákra pont elégséges mennyiség. A figurák nagyon változatosak, van lóhasú dagadt disznó, szanaszét gyúrt félmeztelen vagy csöcsipólós feka, különböző sapkás negró divatot követő fukszos tréninggatyás, kapucnis pólós gizda csávó is. Nagyon kemény, ahogy felálláskor biztatják egymást, mennek a feka szövegek (vannak azért fehérek is ■ játékban). Egy-egy jó megoldás után arcoskodva megfejelik ■ kamerát, gizdáznak, produkálják magukat, táncolnak, vagy örjöngnek, ha elbaltázták valamit. Hatalmas arca vannak mindenkinek! A játék technikai háttere vetekszik ■ nagytestvérekével, itt is ugyanúgy megtaláljuk a legkülönfélébb támadásokat, szétszedve futó és passz játékra, és rengeteg védekezés közül válogathatunk jófajta, baromira eltalált kinézetű felállási rajzokon. Vannak trükkös felállások is.

Ismeri a játék ■ szabályokat, van interception és interception recovery, fumble, stb., viszont nincsenek bírók, és így nincs aki a szabálytalanságokat lefújja és megbüntesse.

A játék mozgásai is megérnek egy vagy több misét, mert a sima hagyományos mozgásokon túl szinte bekerült minden, amit nem csinálhatunk, vagy nem csinálnak egy sima NFL meccsen (érdemes végignyálazni ■ gyakorlást). Derékon kaphatjuk az ellenfelet, odacsaphatjuk ■ földre, akciófilmekben illő háromméteres akrobatikus ugrásokkal a lábunk között kaphatjuk el labdát, felfuthatunk a falra, különféle labdaeldugási mozgásokat produkálhatunk, őrült nagyokat ütközhetünk-vetődhetünk, turbózhatunk, van gizdázó chicken run, és az ellenfelet idegesítő futás (a labdát kinyújtott karral tartva incselkedünk), és még sorolhatnám a speciális mozgásokat, nagy királyság az egész. És ne felejtsük, minden megmozdulásunkért ponthegyek járnak, sőt, a különböző kombókért még össze is adódnak és megtöbbszöröződhetnek a pontok. Gyakoroljuk a Style Move-okat, mert azért díjazzák csak igazán! Van kétféle Gamebreaker csíkunk is, amiket a sikeres akciókkal, mozgásokkal tölthetünk fel, és amivel elszabadíthatjuk a poklot. Négykézlábra ereszkedett társunk hátáról tizenkét méterre elrugaszkodva vetődhetünk be ■ célterületre, szinte felgyújtva ■ gyepet sackelhetjük az ellenfél Quaterbackjét.

Egy szó, mint száz, jófajta ellazulós, hangulatos, könnyen kezelhető, letisztult grafikájú, veretes válogatott „zenei aláfestéssel" rendelkező, délutáni NFL ez a Street 2, ami könnyed kikapcsolódást nyújt a hagyományos NFL-eken edződött és megfáradt játékosok számára is. Ráadásként még azt is elmondhatjuk, hogy az EA Big a lehetőségekhez képest szinte mindent beletett a játékba, anélkül, hogy túlbonyolította volna azt: egyszóval élvezni fogják az NFL „szakértők" és az egyszeri játékosok is. És szerintem ez is a valódi célja a Street 2-nek.

Az Istenek Felett Álló Csodalény
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

...tehát ott hagytam abba, hogy kimentünk a Szaszáékkal a gyepre, ■ hokimezben nyomtuk az amerikai focit hétvégenként. Mondjuk leginkább ■ nyomták, mert én kaptam egy-két olyan lökést, hogy majdnem letettem a hajam, így inkább leültem a kispadra és dumálgattam az odatévedt rajongó csajokkal.

NFL STREET 2

EA SPORTS BIG

MÁS VERZIÓ: X, GC

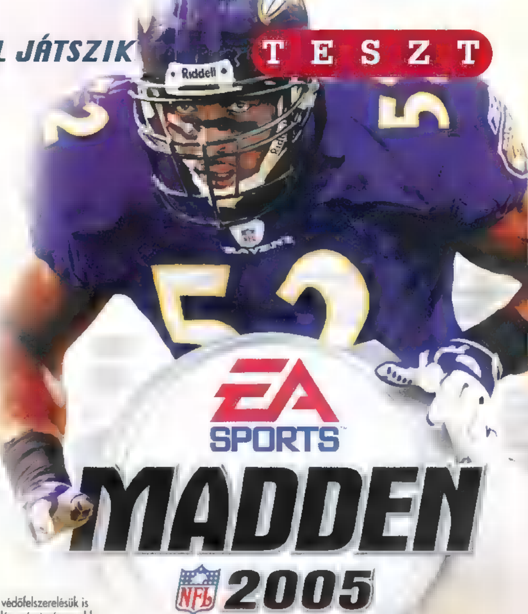
grafika	jó
játszhatóság	jó
szavatosság	[illegible]
zene / hang	[illegible]
hangulat	kiváló

2 játékos, online, dpi(?), multitap
memóriakártya 8mb, headset
analóg irányító (dual shock)

+ laza, hangulatos, könnyed szórakozás
x nincs különösebb probléma vele

8.5 pont

AL BUNDY IS EZZEL JÁTSZIK



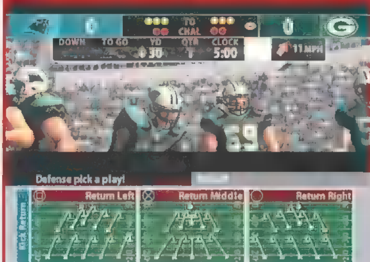
Annak ellenére, hogy például ■ szintén EA Sports-os FIFA sorozat színvonala az évek alatt inkább csak romlott, érdekes módon az NFL játékok közül nekem mégis a szintén *Electronic Arts*-os **Madden NFL 2005** jött be a legjobban ■ tesztelt játékok közül; sőt voltaképp az egész NFL teszthistória azzal indult, hogy véletlenül szóba hoztam a szerkesztőségben, hogy milyen jókat is szoktam NFL-ezni a Maddennel. Ezen aztán kapva kapott ■ Martin és rögtön össze is állított nekem egy NFL szeretetcsomagot. A Krisztián lehet, majd megint leírja valamelyik cikkecskéjében, hogy jobb az ESPN NFL, nekem mégis inkább eme több mint tíz éve futó sorozat legújabb darabja ragadt bent a gépemben, úgyhogy, ha rám hallgattok, ezt veszitek meg. Nem mintha az ESPN játékkal gondok lettek volna, de majd megpróbálom érzékeltetni a nüánsznyi ■ különbséget a két játék között.

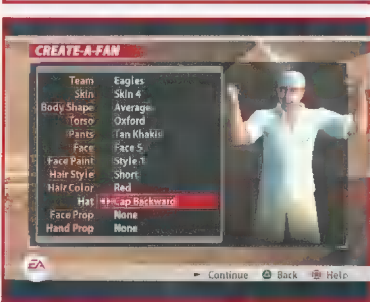
A szabályokat már kiveséztük az ESPN-nél, úgyhogy nézzük most mit kapunk a Maddentől. Először is egy szokásos EA-s menüt, ahol külön jó pontként értékeltem, hogy az új lehetőségek NEW felirattal lettek jelezve. Külön felhívnám a figyelmet ■ Play All Cameo pontra, ahol az összes felvett videó bejátszást végignézhetjük egymás után: elég meleg szurkolóbandákon és az igen finom pompomlány vezetőkön (Cheerleadereken) túl, jó néhány brutális játékos bemutatkozását is láthatjuk, a végén egy olyan felfutással, amit csak igen ritkán láthatunk még az NFL közvetítések során is. Na, valahogy így kell a profi NFL-t játszani. Ja, ■ az Amerikában zajló Madden NFL játékbajnokság videója sem utolsó!

Játékmódok közül ■ szokásos gyors játék, különféle rájátszások, kupákon kívül találunk még online lehetőséget (ezt el ■ felejtetem megnézni az ESPN-ben), mini-játékokat, és hogy egy régebbi emailemre válaszoljak, teljes szezont is találunk a Maddenben, az ESPN-hez hasonlón itt is ■ Franchise elnevezést kapta.

Van persze kártyagyűjtögetés itt is, meg EA Bios, ■ szokásos tonnányi hivatalos név, eredménylisták, statisztikák, fényképes játékos bemutatók, egyszóval minden, ami benne van a sportban, az benne van ■ játékban is.



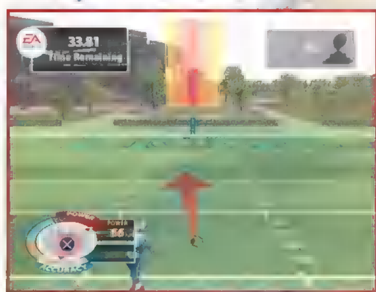




Természetesen itt ■ elveszthetünk ■ beállításokban, ■ különféle stratégiák kidolgozásában és eredménylistákban, több száz klasszikus csapatot is megtalálunk itt, plusz ugyanúgy lehetőségünk van saját csapatot, játékosokat készíteni, mint az ESPN-ben. Amit viszont csak itt találtam az ■ szurkolói egyedek készítése.

Ami miatt megkedveltem többek között a Maddent, az az új gyakorlási lehetőségek rész (elképzelhető, hogy ha ez nincs benne, ■ játékban, talán nem is kapok kedvet a további nyüstöléséhez anno), ahol külön opciókban lettek szedve ■ védekezési és támadási felállásokban használatos irányítási metódusok ismertetése. Tetszett, hogy először ■ legtöbb szituációt bemutatják, elmagyarázzák, majd ■ gombkombinációkat ■ elénk varázsolják egy virtuális kontrolleren megmutogatva, majd jöhet a gyakorlás. Európai embernek ez egy nagyon fontos újítás, hiszen személy szerint én is így sajátítottam el az alapokat. Sőt, egyes trükköket is el lehet lesni a játékból, mint például, amikor a felállás után az utolsó pillanatban még kézjelekkel változtathatunk ■ védelmen vagy ■ támadáson, ha időközben rájönnénk, hogy az ellenfelünk felállása megkívánja ezt. Érdemes tehát végignyomni a gyakorló módokat, sokat lehet belőle tanulni. A Maddenben is külön megnézhetjük a játékba hozható embereinket, és a lehetséges bemozgásukat, felfutásukat, így maga a játék metódusa nagyjából megegyezik az ESPN-es cimborájával, mégis nekem jobban áttekinthető volt ■ Madden. (Persze az ESPN-ben is gyakorolhatunk, de nekem, mint már mondottam érthetőbb játszhatóbb rávezetősebb volt ■ Madden)

A játék körítése és a játéklehetőségek, az adatok szinte megegyezően részletesek az ESPN-nel, és ■ meccsek közti, közbeni utáni körítés, a játék körülményei, egészen a pénzfeldobástól a gólörömig, szinte minden azonos szinten van, nagyjából megegyezik a két játékban. Ami nálam a Madden felé billentette a mérleg nyelvét, az például ■ játékosok kidolgozottsága volt, az ESPN-ben egy picivel buflákabbak voltak a sportolók, a Madden-ben élethűbben néznek ki, és a védőfelszerelésük is talán méretarányosabban lettek megtervezve. Azt persze hozzá kell tennem, hogy mind ebben a játékban, mind az ESPN NFL 2K5-ban az összes játékos pont úgy néz ki, mint az életben, legyen szó akár magasságról, testsúlyról, hajviseletről, tetkóról. Teszem azt, ha egy rúgójátékos az életben egy fehér és egy fekete cipőt hord, az a játékban is felemás cipővel szerepel!



A mozgások itt is kitűnőek, az ütközések brutálisak, törnek a védőfelszerelések és ■ csontok, a reakcióik fenomenálisak, a közvetítések és ■ mérkőzések pedig a megszokott ütemben zajlanak, tehát egyáltalán nem mentesek, ■ látványos sackelések, passzok, futójátékok utáni visszajátszásoktól. Meccs közben szintén ■ menüből kérhetünk challenge-et vagy időt, és itt is változtathatunk az edzői stratégián is, viszont ezek a beállítások persze full magasak európai szemnek, talán csak az a néhány Magyarországon dolgozó edző, vezetőedző, illetve támadó, vagy védő koordinátor igazodik el rajta. Hiába no, európai ember nem erre született, nem ebben nőtt fel.

Mindkét játékban leginkább védekezésnél fogunk kezdetben elvérezni, ezért mindenkinek tudom ajánlani, hogy ha védekezésre kényszerül, akkor, amíg nem látja át a pályát, mindenképp olyan felállásokat válaszon, ahol legalább két ember védje a hátsó területet. Mert egy rossz védekezés kiválasztása utána a gép, ha nem sikerül rögtön megállítani, akár 80 yardos futással is beviszi a labdát a célterültre, ami azért egykét safety emberrel lefaltolható, elkerülve ezzel ■ súlyos pontok elszenvedését. Ettől függetlenül elég egyszerű és könnyű ■ Madden NFL kezelése, és említsük meg a fantasztikus hangokat is, amik igen jól eltalálták, akár a közönségről, akár a mérkőzés hangjairól legyen szó

A másik, ami miatt jobba tetszett a Madden, hogy a felállási kombinációk átláthatóbban vannak megszerkesztve, nagyobb ikonokkal van jelezve a sorok, és jobb elrendezést kaptak a felállási rajzok, valahogy könnyebben ráálltak az agytekervényeim erre ■ fajta megoldásra, ami nem sokban különbözik az ESPN-estől, mégis valahogy áttekinthetőbb, pedig a Maddenben is kapunk vagy nyolcszázezerféle felállási lehetőséget. Ettől persze lehet, hogy rajtam kívül mindenki másnak az ESPN fog jobban bejönni, de sebaj ebben az esetben, legalább ha lesz egyszer Madden NFL bajnokság Magyarországon, azt toronymagasan nyerni fogom.

Összegezve tehát a Madden NFL egy igencsak vérprofi sorozat legújabb része, amiben szinte minden benne van, amit megtalálunk ■ valódi játékban is. Számtalan játékmód, ha lehet még szebb grafikai kidolgozottság, mint az ESPN-ben, kismillió beállítás, csapat, adat, statisztika, játékosok eredményeinek táblázata, mini-játékok, kártyagyűjtögetés, hivatalos minden adat, név stb. persze, és van néhány olyan főleg kezdőknek hasznosítható újdonság, mint például ■ gyakorlási módok, ami miatt a Madden NFL-t szívesebben tudom ajánlani mindenkinek, aki érdeklődik ■ téma után. Nagyon profi a játék, nagyon összeszedett, és át tudja adni a játék szépségét, amivel talán mi európaiak is kicsit közelebb kerülünk az NFL-hez. Nálam ez a favorit. Szépen sackelem az ellenfél QB-ét, és rutinos irányítóként nyomom az éles passzokat vagy lőbbölöm át ■ védelem felett ■ labdát, és azt hiszem nekem ennél nem is kell több.

Az Istenek Felett Álló Csodalény
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Még egy NFL játékhoz kéne írnom beszólást, de nem jut más az eszembe, csak az a régi történet, amikor a néhai Sex Actionös Szaszával, meg a Zona Zolival kimentünk a Pecsa mögé a rétre.

MADDEN NFL 2005

EA SPORTS

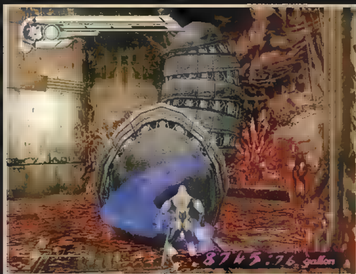
MÁS VERZIÓ: X, GC, DS, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos, online, dpl II memóriakártya 8mbheadset, multi tap analóg irányító (dual shock), billentyűzet

profi, és tartalmas nfl játék lehet, hogy ez senkit nem fog érdekelni

9 pont



Mindig is csíptem azokat a programokat, ahol csak egyetlen cél volt előttünk: menni-menni, [illegible] közben [illegible] vesztve, amolyan arcade-osan kaszabolni az ellenfeleket. Egy-egy nehezebb nap után, fáradtan haza érkezvén, az ember ennél nem is vágyik többre. Olyankor nem jönnek be a kacifántos történetek, a bonyolult kezelések, csak egy kis eg[illegible]szerűségre vágyunk. Na, ilyenkor jó ha kéznél van például a **Nano Breaker**, ami egy ilyen kaszabolós stuff. Tulajdonképpen a prog[illegible]m [illegible] régi haladós verekedős anyagokat juttatja az eszembe, [illegible] azt hiszem megfelelőbb, ha a Devil May Cry-hoz hasonlítom az anyagot. Egy hasonlóan pörgős, gyors, ütemes és meglehetősen véres játékkal van dolgunk. A *Konami* programozói kölcsönvették Dante kalandjainak jobb részeit [illegible] saját ötleteikkel kiegészítve alkották meg a NB-et. Persze a [illegible]ték korántsem hibátlan, mégis remek szórakozás lehet a kevésbé kritikus DMC rajongóknak.

SZTORI

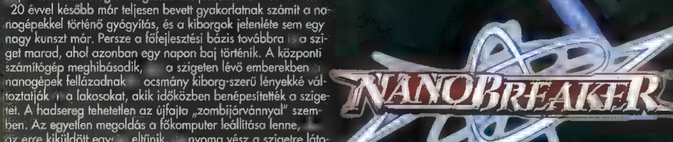
[illegible] bevezetőmben talán kicsit félreérthető, mivel [illegible] NB-nek van története, bár hozzáteszem, hogy nem valami ötletes. Sokat nem fogunk rajta filozofálgatni, mert annyira mély nyomokat nem hagy az emberben, sőt, kissé a lerágott csont képzetét is felébreszti bennem.

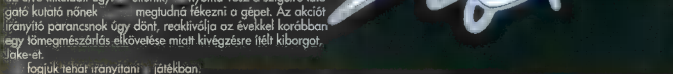
A sztori 2001-ben indul az Egyesült Államokban. Az amerikai kormány látva a gazdasági és főleg technológiai fejlődést, úgy dönt, létesít egy kutatóállomást, méghozzá egy lakatlan szigeten. Ide aztán összeverbuválják a legjobb tudósokat és az elérhető legmagasabb technológiát. Itt aztán óriási sebességgel lehet fejleszteni, [illegible] ennek eredményei villámgyors technikai fejlődés formájában az egész világon megmutatkozik. Fogalmazhatnék úgy is, hogy egyfajta második ipari forradalom zajlik [illegible], főleg az orvostudományban, de más ágazatokban is. Ez [illegible] [illegible] a nanotechnológia világának kiteljesedésének köszönhető.

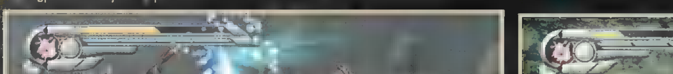
20 évvel később már teljesen bevett gyakorlatnak számít a nanogépekkel történő gyógyítás, és a kiborgok jelenléte sem egy nagy kunszt már. Persze a főfejlesztési bázis továbbra [illegible] a sziget marad, ahol azonban egy napon baj történik. A központi számítógép meghibásodik, [illegible] a szigeten lévő emberekben [illegible] nanogépek fellázadnak [illegible] ocsmány kiborg-szerű lényekké változtatják [illegible] a lakosokat, akik időközben benépesítették a szigetet. A hadsereg tehetetlen az újfajta „zombijárvánnyal" szemben. Az egyetlen megoldás a főkomputer leállítása lenne, [illegible] az erre kiküldött egys[illegible] eltűnik, [illegible] nyoma vész a szigetre látogató kutató nőnek [illegible] megtudná fékezni a gépet. Az akciót irányító parancsnok úgy dönt, reaktiválja az évekkel korábban egy tömegmészárlás elkövetése miatt kivégzésre ítélt kiborgot, Jake-et.

[illegible] fogjuk tehát irányítani [illegible] játékban.



















JÁTÉKMENET

Mindezt a sztorit egyébként egy meglehetősen, már-már gusztustalanul véres introban élvezheted végig. Ez már sejteti, hogy maga a játék sem lesz egy kisebbeknek való szórakozás. Bizony, a nagyobb kaszabolások közepette gyakran repülnek majd a végtagok és a paradicsomlével sem spóroltak. Olyannyira nem, hogy a játék még méri [illegible] hogy hány litert ontottunk ki, [illegible] erre adja a bonuszokat!

[illegible] játékmenet egyébként felettébb egyszerű. Jake-et irányítva kell általában a pályák végét megtalálni, amit a milliónyi ránk támadó ocsmány szörny fog lassítani. Plazmakardunkkal tehát lesz mit irtani. A továbbjutás tehát nem valami bonyolult, nyoma sincs a DMC összetettségének, bár valljuk meg talán ez nem is baj. Az egyetlen komolyabb célunk tehát az összes ellenfél lekaszabolása lesz, ami két tényezőt is magával von. Az egyik, hogy a játéhoz nem szükségelte[illegible] valami nagy agymunka, legfeljebb némi ügyesség. [illegible] másik kissé negatívabb dolog, hogy ez a rengeteg vagdalkozás, egy idő után meglehetős monotonitásba csap [illegible] Csak megyünk előre, és közben folyamatosan vágjuk a [illegible]lénk hordákban támadó szörnyeket. Kb. 20 perc után az ember elkezd fészkelődni és vágyni valami kis változatosság után. Úgy 40 perc után hatalmas unalom vesz rajtunk erőt, és ha még bírjuk, akkor 1 óra után már vesszük [illegible] a játékot, mert annyira egyhangú. Még az a szerencse, hogy van annyi motiváció a programban, hogy másnap újra betesszük, [illegible] megint nyomni fogjuk egy órát, [illegible] egészen a végéig. Némi változatosságot egyébként, az átvezető vide[illegible] egy-két pálya, no meg a főellenségek fognak jelenteni. A történet folyamatosan zajlik, és bizony gyakran láthatunk látványos filmeket, melyeket később [illegible] főmenüben [illegible] visszanézhetünk.

A pályák esetében találkoztam néhány meglehetősen pozitív ötlettel. Ilyen, mikor [illegible] óriási kőtömb akar minket összenyomni, és az elől [illegible] menekülni, vagy mikor meg kell védeni valakit, kár hogy ilyen ötletből nincs sokkal több. Ami a főnököket illeti, hatalmas monstrumokat képzeljetek [illegible], melyek legyőzéséhez általában mindig van egy metódus, amit követni kell. Ha ezt megtalálod, és szisztematikusan alkalmazod, akkor könnyen elbánhatsz, a legdurvább döggel is.

Visszatérve kicsit a sima ellenfelekre, elmondanám, hogy érdemes mindig mindenkit levágni, még akkor [illegible] ha ez a továbbjutás szempontjából épp lényegtelennek tűnik – mondjuk többször csak akkor nyílik ki egy ajtó vagy fal, ha mindenkivel végeztél. Mint említettem a kiontott vér mennyiségére bonuszokat kapsz, egész pontosan fejlődhetsz, pld. [illegible] növelhető az életerő. Ezzel egyfajta RPG-s elemet csempésztek a készítők a programba, csak itt a tapasztalati pont a vérrel egyenlő.

LÉNYEGESEBB MENÜK

A Starttal léphetsz be a menübe, ahol aztán jó sok mindent találsz. Először is az Info résznél megnézheted a legfontosabb statisztikákat, úgymint játékidő, mentések száma, megölt ellenfelek száma, élet energia [illegible]sága, megszerzett vér [illegible] lesz kiírva, hogy mennyi vér [illegible] az újabb bonuszok szerzéséhez.

Az Info mellett találod a Mapet, azaz a térképet. Itt láthatod, hogy hány [illegible] pályán kell [illegible]nenni, igaz a kisebb szintek majd csak akkor lesznek [illegible] ha eljutottunk oda. Érdemes egyébként néha nézni a térképet, mert segít eligazodni.

A legfontosabb menü a Combo, ahol különféle speciális kombinációkat nézheted át. A kombókat ugyanis meg kell tanulni, ehhez azonban Chipeket kell szerezni. Ezeket a pályákon fogsz találni, érdemes minden zugot mindig jól átnézni, bár















könnyen észrevehetőek, sőt azt hiszem még a térkép is jelöli őket. Összesen 6 szintű Chipet lehet találni, [illegible] mindegyikkel [illegible] mozgásokat lehet megnyitni a Combo képernyőn. Ha valamit sikerül megnyitni, érdemes megnézni, hogy hogyan kell megcsinálni az [illegible] mozgást, és gyakorolni egy kicsit. Egyébként elég sok kombót lehet megnyitni, tehát a mozgások tárháza igen nagy.

Erről jut eszembe, hogy az irányításról még nem szóltam, pedig ide kapcsolódik az is. Nos, a Négyzet [illegible] Háromszög gombokkal lehet támadni. A Négyzettel vízszintesen, míg a Háromszöggel függőlegesen vághatsz, ami nagyon fontos különbségeket takar. [illegible] Négyzettel kisebbet sebzel, [illegible] akár több ellenfelet [illegible] míg a Háromszöggel általában csak egy valakit támadhatsz, [illegible] az teljes erővel. Ez azért fontos, mert gyakran körülvesznek majd a játék során, és akkor nem mindegy, hogy melyiket használod, általában a kettő kombinációja [illegible] nyerő, főleg ha még az irány gombokat is variálod hozzá. Védekezni az R1-gyel tudsz. A Kör szintén lényeges, mert ezzel magadhoz tudsz húzni távoli ellenfeleket, [illegible] ezzel mozgathatsz nagyobb objektumokat is. Ugorni az X-szel lehet, míg a kamerát az R3-mal, illetve a jobb analóg karral kalibrálhatod.

Nem szóltam még a menü [illegible] egyben az irányítás legfontosabb részéről a Boosterről. Miután ilyet szereztél és feltöltötted néhány ellenfél likvidálásával, az R1+Kör kombinációval tudod aktiválni. Ekkor „bedurransz" és hatalmas pusztítást tudsz véghez vinni az ellenfél sorai között.

Egyes mozgásokat csak „bosteres" állapotban tudsz behozni. [illegible] főellenségek előtt például érdemes feltölteni a Boostert és úgy nekimenni a dögöknek. Természetesen a Booster [illegible] fejleszthető, lehet találni majd újabbakat is a pályákon. Egyébként a feltöltését nem csak az [illegible] lenfelek leölésével lehet elérni, hanem a pályákon található bonuszokkal is.

PRO ÉS KONTRA

Gyakorlatilag a játék pozitív [illegible] negatív momentumaira [illegible] tettem már említést. Előbbiek esetében mindenképpen felhoznám, hogy van a játékban motiváció a folytatáshoz, még a monotonitás ellenére [illegible]. Volt viszont néhány dolog, ami kifejezetten idegesített. Több cikkemben [illegible] kifejtettem már, hogy milyen nagyon fontos, ha egy játék azonnal, az [illegible] ső perctől fogva sikerélményt nyújt. Sajnos ebben a tekintetben a NB nem teljesít valami jól. Sokszor találkozhatunk direkt szivatós részekkel, melyek nem nevezhetők játékos barátnak. Néha elég egy elrontott ugrás, ami gyakran előfordul, mert párszor kissé késve reagál a gombokra Jake. Ilyenkor rögtön meghalunk [illegible] többször hatalmas helyeket kell újra bejárni, ahol persze megint le kell verni mindenkit. Másodszorra vagy harmadszorra újra kezdve ez elk[illegible]sztő idegesítő és unalmas lesz. Ennek persze az [illegible] az [illegible] hogy menteni csak a kijelölt helyeken lehet. Mindig oda kerülünk vissza elhalálozásnál, ahol legutoljára mentettünk, vagy épp fordulópont volt a sztoriban. Talán mondanom sem kell, hogy ez mennyire bosszantó. [illegible] KOMOLY baj nincs a programmal, bár ez [illegible] éppen elég.

Az audiovizuális részt vizsgálva viszonylag elégedettek lehetünk. Nem ez a játék facsarja ki grafikailag a maximumot a PS2-ből, [illegible] azért csúnyának sem nevezném a játékot. Mond[illegible], ha a DMC-t veszem etalonnak, akkor azért egy közepes[illegible] nem jobb, különben is kicsit recésebb a keleténél. Zeneileg szintén hasonló a helyzet, [illegible] tudtam volna képzelni kissé adrenalin pumpálóbb muzsikákat [illegible] amik vannak azok sem rosszak.

Végül is kiknek ajánlható elsősorban a Nano Breaker? Azt hiszem azon játékosoknak, akik kedvelik az ilyen kaszabolós, arcade jellegű játékokat, ám nem várnak tőlük megváltást. DMC rajongók is tehetnek vele egy próbát, [illegible] kis bemelegítés lesz a harmadik rész előtt.





Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem szimpatikus, hogy a fejlesztőcégek mára már teljesen ledegradálták az „arcade" játékstílust. Valóban, egy arcade „játéktermi" játékban az akción van a hangsúly, de ez nem azt jelenti, hogy vég nélküli pályákon nem csinálunk mást, mint a lövés / ütés / vágás gombot nyomkodjuk addig, amíg le nem szakad az ujjunk. Legyen nehéz, de rövid, és szórakoztató. Ez a játék nehéz, baromi hosszú és unalmas. Nem szórakoztató.

NANO BREAKER

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

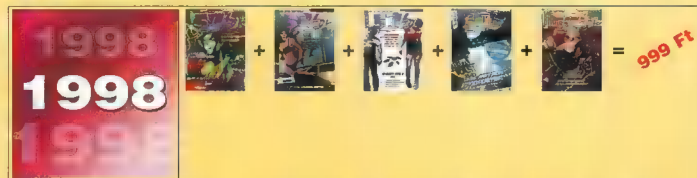
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (68KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ néha talán kellemes kikapcsolódást jelent a kaszabolás
✗ de hosszútávon monoton, sokszor szivat

5.5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!













Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi 576 KByte boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

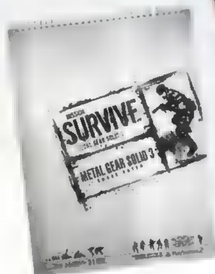
internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER

NYEREMÉNYJATÉK ELŐFIZETŐINKNEK



jegyzettömb



póló



toll



öngyújtó

Ha meg szeretnéd nyerni a képen látható MGS 3 cuccok egyikét, nem kell mást tenned, csak helyesen felelni a következő kérdésre:

Melyik a kakukktojás?
A – Colonel Volgin
B – The Boss
C – Psycho Mantis
D – The Pain

Nyereményjátékunkon KIZÁRÓLAG előfizetőink vehetnek részt!
A megfejtéseket levélben, levelezőlapon vagy emailben várjuk a jól ismert címre:
COMGAME 576 Kft. 1139 Budapest Pf.: 24
Egy előfizetőtől csak egy megfejtést tudunk elfogadni!
(Kérjük ne felejtsd el megadni milyen méretü pólót szeretnél.)

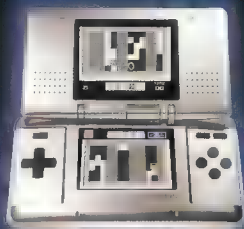
Az ajándékokat az ECOBIT bocsátotta rendelkezésünkre

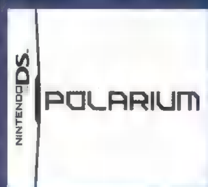


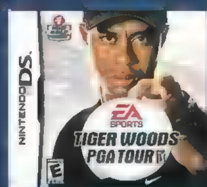


NINTENDO DS
Mr.DRILLER
Drill Spirits
namco

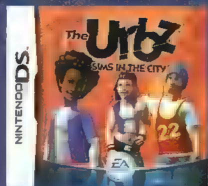
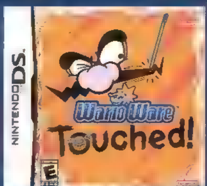
NINTENDO DS
SUPER MARIO DS

NINTENDO DS
Pokémon
DASH




NINTENDO DS
POLARIUM

NINTENDO DS
Project Rub
12+
SEGA

NINTENDO DS
EA SPORTS
TIGER WOODS
PGA TOUR




NINTENDO DS
The Urbz
SIMS IN THE CITY
EA

NINTENDO DS
WarioWare
Touched!

NINTENDO DS
キャッチ!
タッチ!
ヨッシー!
Nintendo

A JÖVŐ ROBOTKATONÁJA

Már lassan éve annak, hogy leérettségiztem, mégis van egy frányа visszatérő rémálmom, melynek több típusa sanyargat. Valamilyen oknál fogva álmaimban nem tudok megszabadulni a gimnáziumtól, vagyis általában a magyart tanító osztályfőnöknőmtől és a töritanárnőmtől, akiknek általában nem voltam éppen a kedvence. Az első álmom egy tipikus esetre mutat rá: kezdődik a magyar óra, mindjárt felel valaki, én pedig nem tanultam egy büdös kukkot sem. Vagy egy másik eset, hogy már év van, még egy nyavalyás jegyem, egy árva ettesem sincsen töriből, én ped felkészületlenül rettegek a padok között, majd mondják a nevemet. harmadik sem rossz, érettségi előtt állok, és az osztálytársaimtól megtudom, hogy van egy rakás német-irodalom tétel, amiről nem tudtam. Vagy még jobb, másnapra fel kell készülnöm egy komplett tárgyból. Esküszöm nem viccelek, pont tegnap álmodtam róla, hogy nem tudtam, hogy érettségi lesz, és végül is mindegy miből húzok, mert az úgyis karó lesz. És ez megy most már éve, igaz, egyre kisebb korisággal. Hát mit mondjak baromi érzés ilyenkor felébredni, és kifújni magamat. Lassan kénytelen leszek elmenni egy pszichológushoz, mert úgy látszik ez a négy rettegés a feleléséktől nagyon mély nyomot hagyott bennem. **(Nekem olyan *izélős* álmaim szoktak lenni... Martin)**

Ez furcsa módon pont a **Project: Snowblind** cikkírása közben jutott eszembe, ugyanis ha hihetünk Liquidnek (és hát miért ne tennénk), a játék eredetileg *Deus Ex: Clan Wars* néven volna mivel az *DE: Invisible War* nem bizonyult eléggé sikeres FPS-nek, gyorsan nevet változtattak. Na és most buktam le, ugyanis még soha egyetlen Deus Ex játékkal sem játszottam, még csak ki sem próbáltam egyet se. Hát igen, felkészületlen voltam, megérdemlem az egyest. Bár az is igaz, hogy még a témájában hasonlít is a Deus Ex játékokhoz, a PS játékmenete úgy tudom mégis különbözik „elődjeitől".

HÁBORÚ A JÖVŐBEN

Hong Kong, 2065. Egy „The Republic" nevű aktivista rezsim kihasználja egy nemzet megoszlását, és a birodalmat egy civil háborúba sodorja. Harci helikopterek, vadászgépek, mechek, tankok, és egy egész gyalogos hadsereg vonul be a városba. Az agressziók átlépnek globális káoszba, mely Kowloonból kiindulva egész Hong Kongra kiterjed.

Megkezdődött a háború...

A világ egyetlen reménye egy koalíciója a békefenntartóknak.

És egy kísérlet fog dönteni a háború sorsa felett...

AZ ELSŐ PÁLYA: FULL JÁTÉKTEREM

Liberty koalíció védelmi előőrs.

Kowloon, Hong Kong. 2065, augusztus 23.

Megérkeznek helikopteren a friss újoncok. Nathan Frost másodhadnagy. pen folyamatban van az eligazítás, amikor ellenséges gépek érkeznek.

Az első pálya baromi jól kezdődik. Gyönyörű színes játéktermi grafika, egy szép shaolin templom (?) kertjében, egy tenyérnyi színes folt a minket körülölelő hongkongi metropolisz hatalmas felhőkarcolói között. Ellenséges katonák ugranak ki a helikopterből, majd teljes káosz lesz úrrá terepen. Mindenütt robbanások, mozgolódások, kiabálások, állati. A gépfegyverem látványának és a vibrafunkció általi visszaütésének hatására szinte egy az egyben olyan érzésem támad, mintha egy játékteremben kezelnék egy árkádgépfegyvert (például a T2-ét).

Az ellenséges katonáknak olyan pofonokat osztok ki, hogy a fal adja másikat. Aztán megérkeznek az ellenséges harci robotok. A mieink a hatalmas veranda mögött keresnek fedezéket, míg az ellenség a tágas kert felől nyomul. Átveszem a bivaly földre szerelt gépágyú irányítását, szétlyuggatom a robotokat, közben a saját fedezékemet leamortizálom. Majd gül érkezik egy harci helikopter – újabb egység kíséretében – és nyomkövetős rakétákkal szedi széjjel dezékünk falát. Felszedek egy health packot, majd újra veszem a gyút, és közben bo-nak érzem magam, al ripityára lövöm a koptert.

Győztünk!!!

Azonban...





vosiba, mindenkit durván arrébb tessékelnek. Közben biztatják, hogy tartson ki, minden rendbe jön. Nathan kómásan elmélke vajon hogy jutott ide. Eszébe jutnak apja intő szavai a háború borzalmairól, és most neki is át kell ezt élnie. Sose hitte volna, hogy egyszer belép a hadseregbe. bátyja négy évvel ezelőtt elesett kötelességteljesítés közben. Később Nathan is csatlakozott a berty koalícióhoz, hogy bátyja nyomdokaiba léphessen. Az A-blockban azután néhányan átemelik a műtőasztalra, majd megpróbálják megmenteni az életét, de már késő. „Minden megváltozott, a nap amikor meghaltam." Ekkor elhomályosul a látásunk, majd kialszanak a fények...

...

Project: Snowblind

...

Statikus kép villan újra és újra, majd kialszik...

...

„Reflexpróba, rendben, ballisztikai pajzs..."

...

Kezd visszatérni a látásunk, de még zavaros.

„Palást egység, palást egység, ENGEDD EL, ENGEDD EL..."

Megint teljes sötétség.

...

Emlékképek gyötörnek, majd lassan magamhoz térek...

„Isten hozta hadnagy..., még be kell állítani a szemek fókuszát."

...

Most már teljesen tiszta a látásom. Ekkor rá-





TÚL SZÉP VOLT, HOGY IGAZ LEGYEN

Egy harci gép visszatért, hogy ledobjon egy bombát, de egy sebesült bajtársunk a csatatéren ragadt. Frost hadnagy megpróbál segíteni neki, de már késő, a robbanás hatósugara mindkettőjüket eléri.

A következő képsorok nagyon jópofák. Frost hadnagy szemszögéből láthatjuk, amint egy hordágyon fekve rohannak velünk az or-

ébredek, egy kibernetikus organizmus lettem, afféle cyborgként ébredtem fel újra. Mindezt pont úgy kell elképzelni, mint ahogy azt Murphy rendőrtisztnél láthattuk a Robotzsaruban.

PROJECT: SNOWBLIND

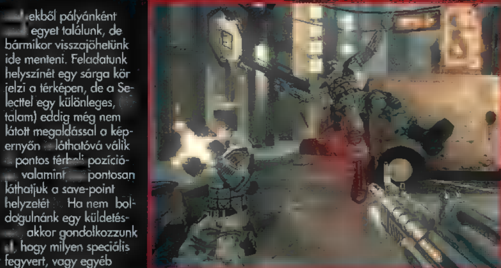
Cyborgként rengeteg mindenre vagyunk Fe ereinket három kategóriába sorol- A gyverek nagyon ütősek. lehet velük célozni, hatékonyak, és ötletesek. Van

köztük pisztoly, gépfegyver, rakétavető, sniper, shotgun, aknavető (mely gombnyomásra robban), egy kinetikus kicker (melyekkel tárgyakat lehet eltaszítani), [redacted] végül egy icepick, de erről majd később. A legszebb az egészben, [redacted] ezeknek mindegyike nálunk lehet, de be[redacted] állítanunk, hogy a fehér gombbal alapból melyik két főfegyver közül választhatunk akció közben. Az R-rel a főfegyver normál funkcióját használhatjuk, az L-lel azonban a másodlagos funkció aktiválódik, [redacted] a g[redacted]egyver [redacted] gránátvető lesz. Egyébként a [redacted] analóg kar benyomásával zoomolhatunk. [redacted] fekete gombbal hajíthatjuk [redacted] gránátunkat, melyekből összesen három típussal találkoztam. [redacted] szokványos frag gránát, az elektromos gépeket megbénító EMG gránát, és a gázgránát. Ugyanitt kapott helyet a nanoboost [redacted] mely elhalálozás esetén képes az egész rendszerünket „újraboostolni". Az Y-nal aktiválhatjuk [redacted] speciális fegyvereinket, melyek csak meghatározott ideig aktívak, és bioenergia szükséges hozzá (kék csík). Ezek [redacted] következők lehetnek:

- Az **infrared vision** egy hőérzékelő, melynek segítségével még a falon keresztül is látjuk az ellenséget.
- A **reflex boost**tal lelassíthatjuk az időt, hogy mozdulataink határozottabbak és precízebbek legyenek.
- [redacted] **ballastic shield**del közel sérthetetlenek leszünk.

Hogy épp melyik gránátunk, speciális fegyverünk, vagy főfegyvereink legyenek kiválasztva, azt a fehér gomb tartós lenyomásakor legördülő menüben állíthatjuk be.

A játék közben számos járgányt irányíthatunk, [redacted] bármilyen böszme gépágyú kezelését is átvehetjük. A feljebb említett icepick egy nagyon hasznos kis szerkentyű, [redacted] sajnos ritkán találunk hozzá muníciót. Segítségével meghackelhetjük az elektromos szerkezeteket. Ez néha a küldetés része, de szórakozásból is megtehetjük. Előfordult, hogy beléptem az idegen számítógépes rendszerbe, [redacted] az ellenséget a saját(!) biztonsági gépfegyveres kameráival aprítottam. A másik ötletes húzásom az volt, amikor ugyanilyen módon átvettem az ellenséges mechek irányítását, és a katonák legnagyobb ijedtére megfordultam, majd játszottam egy kicsit...



[redacted]ekből pályánként [redacted] egyet találunk, de bármikor visszajöhetünk ide menteni. Feladatunk helyszínét egy sárga kör jelzi a térképen, de a Selecttel egy különleges, [redacted] talam) eddig még nem látott megoldással a képernyőn [redacted] láthatóvá válik [redacted] pontos térb[redacted] pozíció[redacted] valamint [redacted] pontosan láthatjuk a save-point helyzetét [redacted] Ha nem boldogulnánk egy küldetés[redacted] akkor gondolkozzunk [redacted], hogy milyen speciális fegyvert, vagy egyéb trükköt használhatnánk.

A garázsos pályánál például rengeteg kezdeti bosszúságtól szabadítottam meg magamat azzal, hogy mindig kikapcsoltam a riasztót, amikor lehetett, mindig használtam az icepicket, [redacted] a ballistic shieldem is jó szolgálatot tett.

MULTIPLAY

Ez kivételesen nagyon [redacted] sikerült, de sajnos csak system linken és Xbox Live-on elérhetőek, [redacted] ott is csak gépenként egy játékost támogat a játék, viszont akár 16-ot is enged. 9 tetszetős pálya közül válogathatunk, melyek nagy része az első küldetésben látottakra hasonlít. Szép színesek, tágasak, tele vannak lehetőségekkel. [redacted] játékmódok az alap deatchmatch, és a szokásos csapat jellegű játékmódok, ahol termé-



szetesen a történetben megismert [redacted] ellenséges [redacted] csaphat össze. Sok féle katona közül választhatunk, ez azért fontos, mert ennek függvénye, hogy milyen fegyvereket kapunk, és milyen speciális tulajdonságaink lesznek. Ez utóbbiak [redacted]gy egymás ellen már koránt sem olyan hatásosak, mint az egyjátékos módba[redacted]ályákon soksok tankba, mechbe, vagy [redacted] járgányba szállhatunk [redacted] és számtalan [redacted]ivaly gépágyút kezelhetünk. Grafikailag is nagyon megállja a helyét, és állítom, hogy hangulatban majdnem olyan [redacted] mint a HALO 2 multija. Azt azonban hozzá kell tennem, hogy a pályák általában túl nagynak bizonyultak kettőnknek, ezért a játék igazi háborús hangulatát csak három, vagy annál [redacted] több játékostól kezdve kaphatjuk csak vissza igazán.

ÉRTÉKELÉS

Először csalódtam az első (kis túlzással) gyönyörű pálya után következő sötét futurisztikus városokban játszódó helyszíneken, [redacted] aztán megbékéltem, [redacted] végül azokat [redacted] megszerettem.

A játék technikailag lehet, hogy nem kimagasló, de ez a játéktermi [redacted]rafikastílus nekem nagyon bejött. Arról nem is beszélve, hogy nagyobb tömegnél [redacted] végig folyamatos az akció.

[redacted] zenékben nem találtam semmi kimagaslót, de a hangeffektek ebben a játékban [redacted] nagyon tetszettek. Igazi DD 5.1-es dübörgés [redacted] hangkikeverés.

A játszhatóság nagyon [redacted] Az irányítás könnyed, tipikus játéktermi. Jól lehet célozni, gyorsan „manőverezhetünk", [redacted] könnyedén elbánunk az ellenséggel. Persze azért sérülünk is, úgyhogy kövessük társaink példáját, [redacted] húzódjunk vissza fedezékbe, ha szorult helyzetbe kerülnénk.

Egyébként mindig figyeljünk az életerőnkre. A fedezékeknél általában sok-sok health-packot találunk. De a pályán is mindenütt akadnak széttörendő fadobozokban utánpótlások, melyeket egyébként – a fémdobozokkal és egyéb objektumokkal együtt – hozzá [redacted] vághatjuk az [redacted] katonákhoz a kinetikus kickerrel, [redacted] saját kezűleg [redacted]. Menteni az ötletesen elnevezett save-point beugrókban lehet,

> **MARTIN BELESZÓL!**
>
> Nekem tetszik. Mondjuk én csak az elejét láttam.

VÉGSZÓ

A Project: Snowblindot először [redacted]egyes érzelmekkel fogadtam. Az első árkádos küldetés iszonyúan megfogott. Aztán csalódnom kellett, mert cyborgos katonai karrieremet sötét (és unalmas) futurisztikus városok romjai közt tengettem. Bár a garázsos rész tetszet, olyan Splinter Celles f[redacted]olt. Később újra [redacted] a remény, hiszen anogy egyre inkább felfedeztem mesterséges létem előnyeit, újra elkapott a hangulat. Fantasztikus, hogy mennyi mindenre vagyunk képe[redacted] ezáltal változatossá, és számunkra rendkívül kreatívvá téve [redacted] játékmenetet.

Az egyjátékos mód véleményem szerint nem túl hosszú. Talán 2-3 nap, de nem sokkal több idő, amíg végigjátsszuk, ezért akármilyen hangulatos is a játék, 8 pontnál többet így nem ér.

Persze a multija nagyon jól sikerült, [redacted] lehetőséged van egy legalább három [redacted]os system link partira, vagy még jobb: Xbox Live-ra, akkor ne tétovázz, mert abban az esetben egy majdnem HALO [redacted] hangulatú multiplayeres FPS-sel lesz dolgod, és így akár [redacted] 9-est is megér. [redacted] pontszám így vé[redacted]ül egy kompromisszum eredménye lett.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



PROJECT: SNOWBLIND

EIDOS / CRYSTAL DYNAMICS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszható[redacted]g	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–16 játékos, headset
dd 5.1, system link, xbox live

✔ arkád jellegű könnyed és látványos scifi fps, változatos játékmenet, nagyszerű multi mód
✘ az egyjátékos mód nem túl hosszú, az első pálya után kevésbé hangulatos helyszínek

8 pont

www.starlogo.hu

STAR LOGO
AZ ÉN MOBILOM!

WAP-os tartalmak: SZÍNES HÁTTÉRKÉP letöltésének lépései: (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd az KNTESZT-et a 06-20-9000-868-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!)
Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott tartalomtípus letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



CÍMLAP

KN656297	KN656296	KN656295	KN656294	KN656293	KN656292	KN656291	KN656290
KN656289	KN656288	KN656287	KN656286	KN656282	KN656277	KN656276	KN656274
KN656272	KN656271	KN656270	KN656266	KN656264	KN656263	KN656260	KN656259
KN656256	KN656253	KN656250	KN656248	KN656236	KN656235	KN656233	KN656232



Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját!
2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.
3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

Színes háttérképek 400Ft+ÁFA(100Ft)/sms. További csengőhangok, képüzenetek, [illegible] a TV2 TELETEXT 610. oldalán. **Telefor Kft.** Közönségszolgálat: 06-1-422-3490. Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak

COLD FEAR

A [redacted] – egyre igényesebb és megbízhatóbb – Ubi [redacted] kiadó első igazi túlélő-horror játéka, a **Cold Fear** a meglepetés erejével sújtott [redacted] rám. Nem nagyon hallottam eddig erről a játékról, pedig utólag visszanézve rengeteg hírmorzsát találtam róla az 576 online oldalán, plusz még néhány linket is egy-egy komolyabb trailerhez és a hivatalos weboldalhoz. A többi munkámmal még nem voltam teljesen kész, de én még aznap este nekiálltam végigjátszani. Akkor még nem voltunk benne biztosak, hogy 2, vagy 4 oldalt fog kapni a játék, [redacted] én végül rábeszéltem a Martint az utóbbira, mert erről a stuff[redacted] nagyon jól lehet írni, és érdemes [redacted].

Tudtam, hogy ennek a cikknek most valami különlegesnek kell lennie. Ehhez elsősorban az kellet, hogy nagyon [redacted] informált legyek a játékkal kapcsolatban. Nem volt sok idöm, hiszen alig [redacted] napom volt hátra lapzártáig, és még egy két oldalas FPS cikket is bevállaltam. Na, nem mintha panaszkodni szeretnék, hanem inkább hálás vagyok, és egyébként is szeretem a nagyobb kihívásokat. Szóval olyan igazán csipisen (vagy most már „császárosan" :) nekiültem a CF-nek, és többször is végigjátszottam. Akárcsak Csi[redacted] Shenmue cikkénél, [redacted] is rendkívül hálás vagyok, hogy van nekem egy ilyen cukorfalat csajom (Beatrix), aki eközben minden más számlás, vagy itthoni teendőt átvállalt tőlem, plusz még melózni is bejárt.

A végigjátszással önmagában még nem elégedtem meg, mert bár a negyedik részen kívül minden eddigi Resident Evil játékot alaposan kiveséztem, az újgenerációs túlélő-horror stílus többi képviselőjével kapcsolatban még volt pótolni valóm. Hála Martin tetszetős gyűjteményének, behozhattam a lemaradásomat, és minden ki nem próbált híresebb horror játékkal [redacted]szottam legalább 1-2 órát, no meg részletesen [redacted] is olvastam a róluk készült hosszú cikkeket.

Nem titok, hogy nagyra becsült Csipi bácsikám nyomdokaiba szeretnék lépni, még ha nekem kevésbé kritikus is a hangvételem, viszont a teljes játékpiacra való rálátása mindenképpen becsületre méltó. Ő valóban minden létező játékot kipróbál, hogy állandóan naprakész információs háttérrel rendelkezzen, még ha megfelelő anyagi körülmények, és kapcsolatok híányában erre nem is lenne képes. Irigyek azonban ne legyetek [redacted] hiszen ahogy azt Martin is találóan megjegyezte egy aktuálisban: [redacted]eg kiszolgált gépmesterként a csokigyárban, marha sok lecsót és sósperecet kell zabálni ahhoz, hogy néha megkívánja az ember az édességet".

Tesztelőként tökéletesen átérzem ezt. Mintegy [redacted] 400 újgenerációs konzoljáték után már gyakran érzem, hogy kezdek a középszerűtől irtózni, és még ha látom, és persze le is írom, ho[redacted] adott játék [redacted]nyes, már csak kevés stuffnak [redacted] meg igazán a hangulata, mint például az eszméletlenül jól sikerült Cold Fear esetében is.

ELŐTÖRTÉNET

Egy jelzés nélküli hatalmas orosz bálnavadászhajó hánykódik a sötét tomboló viharban. Mivel (valószínűleg) amerikai fenségterületre tévedt, egy harci helikopterről érkezett kommandós egység szállja meg a fedélzetet, hogy kiderítse mi történt. Bár a hajó kihaltnak tűnik, rövid [redacted] után tűzpárbajra kerül sor, [redacted] megszakad a kapcsolat az egységgel. [redacted] hadművelet vezetője a bázisról tehetetlenül nézi az eseményeket, majd segítséget kér egy közelben portyázó hajón (Ravenswood) tartózkodó mentő alakulattól (USCG), melynek egyik tagja főhősünk, Tom Hansen.

REALISZTIKUS JÁTÉKÉLMÉNY

Olvasóként nagyon megfogtak engem annak idején [redacted] Primalhez hasonló életszerű élménybeszámolós cikkek, vagy amit [redacted] Silent Hill 3 „Martin beleszól" részében olvastam. Az ilyen cikkeknek köszönhetően [redacted]sen más képet kaptam ezekről a játékokról, [redacted] én is pont ezt szerettem volna megvalósítani a Cold Fear esetében. Ezt már akkor rögtön tudtam, amikor [redacted] öször belepillantottam a játékba. Abban a pillanatban ki is kapcsoltam a gépet, és megpróbáltam egy tökéletes atmoszférát teremteni. Ebben nagy segítségemre volt, hogy még január közepén vásároltunk akciósan egy 92 cm-es panás 36PL35-ös televíziót (Vizuális Mámor 2. rész, 75. Konzol). Már iszonyatosan régóta vágytam egy ilyen televízióra, de mielőtt bárki is azt hinné, hogy nekem olya[redacted] megy anyagilag, elárulom, hogy nem [redacted] van. [redacted] igaz, hogy állandóan betegesen gyűjtöm és bővítem az itthoni „technikai felszerelést", de én ezt csak azért tehetem meg, mert rengeteg mindent megvonok magamtól. Az egy dolog, hogy általában lukas gatyában és zokniban járok-kelek, [redacted] legalább fél évig afféle „csöves[redacted]n tiszteltem meg a szerkesztőséget, [redacted] a televízió vásárlása előtt például hetekig csak max. 2000 forintot voltam hajlandó hetente saját magamra [redacted]dozni a közértben (a páromtól [redacted] a kutyánktól persze nem vontam meg semmit). És már most is rengeteg tervem van, hogy a jövőben milyen hangrendszert, kábeleket, [redacted] vásároljak.

Szóval fogtam a kanapét, jó közel húztam a tévéhez, hogy pontosan vele szemben [redacted]. 2-2.5 méterrel előtte helyezkedjek el. Letöröltem a port a képernyőről, és beállítottam a kontrasztot/fényerőt (bár 120 Hz-en – az NTSC/PAL 60 Hz miatt – amúgy sem [redacted]ráló a kép). Majd beállítottam pontosan a hangfalak pozícióját is, precízem magam felé fordítottam őket, a mélynyomó elől pedig elvettem minden zörgő dolgot [redacted] zacskót) [redacted] kikapcsoltam a telefont is. Direkt előre elmentem retyózni, nehogy közben jöjjön rám valami, majd bekészítettem magam mellé egy itókát, [redacted] a szükséges távirányítókat. Leoltottam minden villanyt, feltekertem a hangerőt (a Bea elbunkerolta magát a másik szobában 5 fülvédővel [redacted] majd végül bekapcsoltam az Xbox-ot. Annyit elárulhatok, hogy hála a játék realisztikus grafikájának, hangzásának, irányításának és az általam megteremtett körülményeknek [redacted], túlzás nélkül állíthatom, hogy a játék első komolyabb kipróbálásakor valóban **a helyszínen éreztem magamat**. Éppen ezért pont úgy fogom első élményeimet is leírni, ahogyan azt akkor átéltem. Nem szeretnék minden poént lelőni, ezért néhány eseményt egyszerűen kipontoztam, és már [redacted] az [redacted] is jó pár részt kihagytam.

A kutatást magányosan kezdem meg a hajó baloldalán. Lansing hadnagy rádión kiadja az utasításokat, és nála lesz a vészhívó kód is, mivel a Reavenswoodnak közben vissza kellett fordulnia az erős vihar miatt. Kisebb méltatlankodást hallok a többiektől, miszerint büdös és kísérteties ez a hajó [redacted] tűzpárbajra [redacted] szitkozódásra leszek figyelmes, m[redacted]negszűnik a vétel. Magamra maradtam. A [redacted] iszonyatosan tombol, mintha dézsából öntenék.

A korláton kinézve majdnem elszédülök a hatalmas 10 méteres hullámok láttán, melyek laza könnyedség[redacted] emelik fel-le a hatalmas hajót. Alig bírok járni, csak apró léptekkel lehet előre araszolni a korlát mentén. [redacted] sötétben nem sokat látok, [redacted] még akad a fedélzetén néhá[redacted] körte, és a pisztolyomra erősített lámpával [redacted]enyhén világítani. Elaraszolok egészen a tatig, majd felmászok a lépcsőn a fedélzetre. Elhaladok a robosztus vontatókötelek mellett, majd csaknem agyonvág egy vasláncon himbálódzó tonnás fémtömb. Középen a fedélzet egy része már lángokban [redacted]. A közelben látok egy kis bódét, megpróbálom elérni egy közeli lépcsőn felmászva. A mentő csónak kisebb hintaként himbálódzik az orkán erősségű szél kénye kedvére.

A bódéhoz felérve először körbemegyek. Egy hullát találok a falnak dőlve, van nála némi muníció. A bódéban koromsötét van, nem látok semmit. Az egyik villámlásnál egy kísérteties kőralak jelenik meg az ablakban, majd eltűnik. [redacted] lámpával körbenézve a fela-

kasztott vaskos kötélhalmot először majdnem szörnynek nézem. Visszamegyek egészen a tatig, majd jobbra a lépcsőn lemászok a korlátig. Óvatosnak kell lennem, mert a hullámok gyakran egészen a fedélze- felcsapnak. Az egyik csapás majdnem be is sodor a vízbe. Egészen elöl lövöldözésre leszek figyelmes, sőt még rám lőnek. újabb hullát találok a dön, nincs nála semmi.

Elérek egy kisebb beugróig, ahol két zárt ajtó az egyiket kinyithatom, ha szétlövöm a mellette lévő elektromos ládát. Bent két orosz katona ordibál pánikszerűen, és mikor bemutatkoznék, veszettül lövöldöznek rám. Kénytelen vagyok viszonozni a zet. tűzpárbajban eltalálunk egy hordót, amely felrobban, a katonák a szemem előtt égnek szén- Balra a folyosó lángokban ezért szemben próbálom meg az egyik ajtót. Egy kisebb sötét társzobába jutok. Baloldalt a falat sűrű alvadt vér f elöl pedig a mosogatóasztalon lámpa fényében valami bizarr – feltehetően nem emberi lény – szétkaszabolt testére bukkanok. Szinte érzem a rothadó szagot, melyre százával özönlenek a legyek. másik ajtón belépve, a szoba végében egy hullát pillantok meg, majd egyszer csak k a körte, én meg majdnem pánikrohamot kapok...

A folyosó végén a csapszeleppel elolthatom a tüzet, és balra is elnézhetek. sejtetős rémisztő zene csaknem rám hozza a frászt. Itt lehet menni egy szintet, de valahogy nem tetszik a dolog. A lenti folyosót majdnem a mellkasomig ellepte a koszos víz. A szívem (vibrafunkció) egyre hevesebben kezd dobogni, ahogy sötét folyosón végébe közeledek a vízen lebegő testhez ...

Miután megszereztem a mágneskártyát, felmehetek a lépcsőn, kinyithatom fol végi elektromos ajtót. Az újabb folyosóra érve a zuhanyzóba. Borzalmas látvány fogad. csupa sarokban ped szétroncsírozott véres hullákra bukkanok, melyek még mozognak (!) ... (Kisebb ugrás a sztoriban...)

fedélközről belépek egy sötét hosszú szobába, mely feltehetőleg a tengerészek kabinja. Az ágyakon megint véres hullákra bukkanok, melyek közül az egyik mintha horkolna is. Nem akarom felébreszte- ezért tovább osonok a vécéig. Végre rátalálok Lansing hadnagyra, de... borzalmas. A testét teljesen megcsonkították! Amikor a kódhoz nyúlok, egyszerűen leesik(!) a feje. Ekkor furcsa csúszkáló hangra leszek figyelmes a hátam mögül. Megfordulok, és megborzadva látom, hogy egy felsőtest mászik felém véres csíkot húzva maga után, hörögve segítséget kér. Hirtelen bizarr zombi-szerű lény ugrik elő, majd kegyetlenül beledöfi félméteres kését a szerencsétlenbe. Ezután visítva nekem ront, meg ijedten megsorozom. Miután hanyatt vágódott, közelebbről is megvizsgálnám, az felpattan újra nekem ront. Újra megsorozom, mire az egyik tölténytől szétfröccsen az agya, a képer (!) véres cafatok borítják el. A bizarr lény még nélkül" hadonászik a késével, meg is sebez, majd végleg összeesik...

(APRÓBETŰS) TECHNIKAI SAROK

Annak, hogy egy nagyobb televízió realisztikusabb élményt nyújt, tudományos alapja van. Minél nagyobb ugyanis a vízszintes rálátási szög, annál ban izgatja egy film, vagy egy videojáték a „periférikus" látásunkat, azaz annál realisztikusabban élhet- az eseményeket. Nem véletlen tehát, hogy dául egészen más érzés egy moziban megnézni egy filmet, mint otthon.

Sajnos a sugárzás és a vibrálás zavaró mértéke arányosan nő a képcsöves televíziók képátlójának méretével. Ez utóbbira megoldás lehet egy digitális pásztázással (ABAB struktúrával) rendelkező minőségű 100 Hz-es televízió.

Azt is hozzá kell tennem, hogy más képmegjelenítők (projektoros televízió, plazma, LCD) esetében sokkal kisebb a sugárzás mértéke, vagyis a képátlóhoz képest jóval közelebb ülhetünk a képernyőhöz, mint e csöves (CRT) televízió használatánál. De azt se a CRT-n kívül nincsen olyan képmegjelenítő fajta, amely ennyire sok pozitívumot sorakoztatna egyszerre. Tökéletes képminőséget biztosít egyaránt filmekhez, videojátékokhoz tévéműsorokhoz. Valamint nem kell félnünk a tartós ábrák beégésétől sem (mint a plazmáknál egyes projektoros televízióknál), még rendszeres napi min. 12 órás használat ese- is akár 10 évig bírják a strapát, és (képmegjelenítők tekintetében) rendkívül olcsók. Egyetlen k bb hátrányuk a hatalmas hátsó kiterjedésük

A szélesvásznú televíziókat kifejezetten a természetesebb realisztikusabb panoráma látásmód miatt vezették melyek nagyszerűen alkalmazkodnak a mozifilmekhez, melyeket a kezdeti 4:3-as képarányról (1:1.33) az ötvenes évektől cinemascope-ra (1:2.35) szabványosította az említett okok miatt. Újabban azonban – a DVD rohamos terjedésének – egyre több mozifilmet (többnyire komédiákat, rajzfilmeket, egyéb családi filmeket) készítenek a szélesvásznú képmegjelenítőkhöz tökéletesen passzoló 16:9 képaránnyal (1:1.85), amely valójában a két szélsőséges képarány közötti kompromisszum. A szabványos szélesvásznú PAL képcsöves televíziók 1024*576 k ponttal rendelkeznek. De a DVD filmekkel ellentétben a videojátékok tényleges felbontása nem nő meg ilyen készülékeken a 4:3-as típusokhoz képest, és a valós (műszerrel mérhető) felbontása egy játéknak egy ként csak ritkán haladja meg a 640*480-as felbontást. Az eredmény azonban mégis szebb lesz, mintha pont ennyi képpont állna a rendelkezésünkre, mert így a fölös felbontásban a videojel teljes adattartománya megjelenhet (már csak azért mert az analóg megjelenítésnél sajnos képtelenség megoldani, hogy a pixe pontosan illeszkedjenek a hozzájuk tartozó képpontjaikra), és finomabbak lesznek az átmenetek. Egyébként hála a kiegyenlített / haloptika módnak, az sem ha egy játék csak a 4:3-as képet támo a.

A 4:3-as tulajdonosok is megtapasztalhatják, ha 16:9-esre állítanak egy játékot és a tévéjüket, kor ha a kisebb sugárzási felületet kihasználva közelebb ülnek képernyőhöz, teljesen más élményben lesz részük. De mint minden esetben, ez utóbbi megoldásnál is rendkívül fontos a minőségű kábelek (S-Video / RGB / komponens) használata, ugyanis a függőlegesen összenyomott képnél az p kompozit kábelnél nagyon összemosódnak a pixelek.

AZ EXOCELLEK

A Cold Fear egy újabb képviselője a – lassan klasszikussá váló – túlélő-horror stílusnak. A játék folyamán különböző dokumentumokból és segítőtársak által tud- eg folyamatosan a háttérsztori részleteit. A valamikor napjainkban játszódik, bár az előzmények véleményem szerint nem túl fantáziadú- a játék ettől még mit sem veszít a hangulatából. Röviden tömören az oroszok két hónappal ezelőtt a **Star** **Sakhalia** fúrótoronylétesítményen dolgoztak, de a munkálatok során egy különös faj került elő a tenger mélyéből. A kormány katonai csapatokat két tudóst rendelt a helyszínre, **Dr.Viktor Kamsky**-t, **Dr. Paval**t, hogy különböző kísérleteknek vessék alá – az oroszok által elnevezett – **Exocel**leket. Kamsky azonban túllép a határokon, saját célokra akarja felhasználni lényeket, és itt kezdődik a katasztrófa.

A játékban különböző segítőtársakkal fogsz találkozni, akik közül sajnos – önhibájukon kívül – nem mindenki képes végig veled maradni. Köztük is a fontosabb Dr. Kamsky lánya, **Anna**, aki egy karakán csaj. Még hajón találkozol vele, miután egy binból kiszabadítottad. **Jason Benett CIA ügynök**kel szemé nem fogsz találkozni, számos küldetés során neked segíteni, viszont az csak a végén derül ki, hogy jószántából, vagy csak saját céljai elérésének érdekében. **Yusupov ezredes** és **Dr. Paval** a segítségedre lesznek egy ideig.

játék 30-40 %-ban a hajón, és 60-70 %-ban a fúrótorony-létesítményen játszódik. A játékot 2 és szer játszottam végig, pontosabban egyszer normál módban 14 óra alatt, majd még egyszer easy módban kb. 5 óra alatt, kipróbáltam a hard módot is. A játékidők alatt természetesen a hasznos játékidőt értem, amit saját magam jegyeztem, mivel a já- sajnos semmilyen értékelést nem ad végigjátszás után, sőt még mentési lehetőséget sem.

Bonuszként egyedül a történet során folyamatosan megnyíló 13 mini videót kapjuk, melyekben különböző scripteket láthatunk a játékban szereplő karakterekről, szörnyekről, helyszínekről. A hard mód végigjátszása után pedig – feltehetően – megnyílik az extreme mód is.

A pályák és az útvonalak teljesen logikus nagyszerű kialakításáról csak a második végigjátszás során győződtem meg igazán. A útvonalak t sen egyértelműek, ha ezeket precízen követjük, folyamatosan – nehézségi szinttől függően – a gép 5-20 percenként automatikusan felajánlja a mentéseket, tehát nincsenek írószalagok, oszlopok, lámpaernyők Mindazonáltal a CF egyáltalán nem lineáris, gyakorl minden ajtót kinyithatunk előbb utóbb, és szobák nem tartoznak szervesen a történethez, azokban muníciókat, medikiteket, vagy titkos fegyvereket találhatunk. Egyes zárt



ajtókat nem is magunk nyithatunk [illegible] hanem többszöri visszatérés során egyszer belülről törik ki, ugyanis vége a régi szép időknek, amikor még nyugodtan mászkálhattunk a lomha zombik között. Modern korunk élőholtjai lesben állnak, ha észrevesznek rohannak utánunk, ajtókat törnek [illegible] szóval mindig legyünk résen.

Az Exocellek legalapvetőbb fajtái (az alienhez hasonló) kis csápos paraziták, melyek az emberekbe bújva még a halottakat is életre keltik. Éppen ezért gyakran, miután az élőholtaknak szétlőttük a fejét, a testükből kieső parazitákra [illegible] legyen gondunk. Ez utóbbiak egyébként hosszas csápjaikkal akár két méteres távolságból is kiszívhatják életerőnket. [illegible]gyázat, sunyi módon gyakran a plafonon közlekednek. Később találkozunk komolyabb szörnyekkel is, mint például a hunterek / nyalókák (RE) keveréké[illegible] amelyek (az alienekhez hasonlóan) a plafonon is közlekedhetnek.

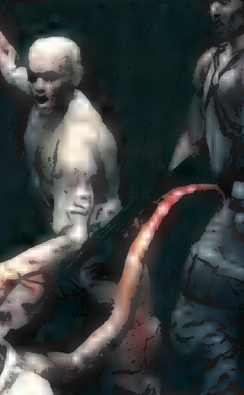
Van még egy félelmetes láthatatlan szörny, amelynél csak a léptei által felvert port láthatjuk. Lesznek még egyéb találkozások [illegible] itt azt is megemlíteném, hogy a játék számtalanszor rám hozta a frászt. A [illegible]rótornyon a hatalmas liftnél [illegible] húzzák az agyunkat, ahogy középen zö[illegible] tartályokban brutális böszme szörnyek pihennek, a bal karjuk helyén fatörzs vastagságú bunkókkal. Az ember csak figyeli a lámpával [illegible] retteg, hogy vajon mikor törnek [illegible]. Az [illegible]szem az [illegible] durva, amikor egy raktában felnézve hatalmas döngetések (valószínűleg léptek) mellett parzik a padló (vajon milyen borzalmas szörnyeteg rejtőzhet odafenn. :) A végső harc sem sem[illegible] csak annyit mondok [illegible] „Tyrant" sok spenótot fogyasztott az [illegible] időben.

És ha már a durva dolgoknál tartunk, hát láttam néhány bizarr dolgot. Az egyik folyosón, vagy egy hűtőben láncokra felakasztott széttrancsírozott emberi hullák lógtak. Az egyik feladat is durva [illegible] amikor egy retinaleolvasóval lezárt ajtón kellett [illegible]jutni, de ehhez meg kellett ölnöm – az egész kisebb hadseregével együtt – a létesítmény vezetőjét, Anischenkót, hogy kitéphessem magamnak a szemgolyóját, mivel nem akarta önként odaadni (mint Wesley Snipes *A pusztítóban*). Vagy a kísérleti labor is borzalmas, amikor az eg[illegible] torz mutáns arra kért, hogy öljem meg, [illegible] pedig megadtam neki a „kegyelemdöfést".

ÉRTÉKELÉS

A játék grafikájáról csak annyit mondanék, hogy itt véleményem szerint a Splinter Cell: Pandora Tomorrow felturbózott grafikai motorjáról van szó, ugyanis [illegible] sok helyszínen [illegible]hajón) még annál [illegible]szebb grafi[illegible] produkált a [illegible]. A fény-árnyék effektek nagyszerűek, a helyszínek pont annyira sötétek, amennyire az a horrorisztikus hangulathoz szükséges. [illegible] zenék szerintem zseniálisak. Gyakran keveredünk tűzharcba, [illegible]kor dögös akciózene szól, de néha csak sejtelős, [illegible] alienes, vagy X-Aktás zenét nyomatnak, amitől szabályszerűen végigfutkos a hideg [illegible] hátamon.







Azt még hagy említsem meg, hogy a hajón és a fúrótornyon is találunk fegyver, illetve orvosi szobát, ahol (majdnem) kifogyhatatlan az utánpótlásunk, [illegible] (majdnem) mindig biztonságban vagyunk.

Még egy érdekesség a „resistance", amely bár [illegible] lenállást jelent, a kondinkról ad tájékoztatást. Folyamatosan [illegible] 25 másodpercig tudunk futni, majd ha egyhelyben maradunk, [illegible] 8 másodperc után tér vissza az erőnk. Még egy érdekes dolog, ami szorosan összefügg a resistance-szel. Ha elkap minket egy szörny, akkor gyorsan kezdjük [illegible] nyomkodni a B-t, amíg egy speciális csík meg nem telítő[illegible]. Ha a resistance-ünk előbb elfogy, mint ahogy betelne a csík, akkor addig folyamatosan sérülünk. Ha a csík betelése után még maradt erőnk, akkor az R nyomkodásával véghezvihetünk [illegible] „critical hit"-et [illegible] melynek során egy fejlövéssel szabályszerűen kivégezzük a ránk támadó szerencsétlent.

NEGATÍVUMOK

A játék pozitívumai természetesen sokkal hangsúlyosabbak, mint a hibái, de azért akadt néhány [illegible] mi elnyerte nemtetszésemet. A célzást eleinte [illegible] megszokni, ugyanis a fegyvert nem hátulról látjuk, hanem jobb vállunk mögül. Ez legtöbbször nem okoz gondot a precíz lézeres célzás miatt, ám vannak olyan helyzetek, ahol ezt nem alkalmazhat[illegible]. Egyrészt nem mindegyik fegyverhez dukál lézeres célzás, így ezeknél **meg kell becsülni**, hogy milyen szögben célozzunk. Másrészt néhány hirtelen támadásnál már annyira közel vannak a szörnyek, hogy a gyors akciótól már nincs is [illegible] vacakolni a precíz célzással. Ilyenkor gyakran előfordult, hogy 2-3 töltényt is mellé lőttem, és alaposan megsebesítettek, mire végre [illegible] eltaláltam a szörnyet. Harmadrészt a tűzpárbajoknál sem a legtökéletesebb. Ilyenkor ugyanis gyorsan kell reagálni, de a gépfegyveresek tüzelései [illegible]akran nehezen [illegible] a saját lézersugarunkat.

Volt egy másik dolog a célzással kapcsolatban, ami eleinte szintén nagyon zavart. Hősünk csak kinyújtott karokkal képes célozni, vagy akár csak [illegible]zelődni a lámpával. De ha [illegible] kicsit [illegible] közelebb érek egy falhoz, rögtön behajlítja a karjait, és az [illegible]lé mutat a lámpával. Ez akkor a legidegesí[illegible], amikor egy korlát mögül próbálok célozni, vagy ha egy sötét szobában kutatok cuccok után. Hiába is terveztem, végül mégsem vontam le emiatt a stuff játszhatóságából, mert hála a tökéletes játékmenetnek, csak egyetlen olyan helyzetbe keveredtem ahol komolyabban szívtam vagy félóráig, és arról sem a célzás tehetett.

A kameranézet keveréke a klasszikus RE kamerabeállításoknak, és az új RE 4 váll mögötti kamerakövetésének. Lámpa kezdetben csak az elsődleges fegyverünkön található, melynek lézeres célzása is van. Ez kicsit szokatlan kezdetben, [illegible] hamar meg lehet szokni. Ha [illegible] közel kerülne az egyik szörny, a B-vel arrébb taszíthatjuk eg[illegible] erősebb ütéssel. Mindig nézzünk utána a hulláknál a töltényeknek [illegible] életerő csomagoknak. Sajnos a megégett holtestektől már semmit sem vehetünk [illegible]szen ilyenkor az utánpótlás is szénné [illegible]. Ezt vegyük figyelembe a gránátvető, lángszóró, robbanó hordók, vagy elektromos töltések használatánál.

Az utóbbi kettő magyarázatra szorul, ugyanis a játékban nem mindig kényszerülünk harcra, hanem különböző trükköket vethetünk be. Előfordult például, hogy egy élőholt csapkodott egy transzformátor körüli rácsot, az elektromos ládát szétlőve pedig szétégett a fickó.





Még egy dolog zavart a játékkal kapcsolatban, hogy valamilyen oknál fogva nem tartom elég nagy volumenűnek a sztoriját, és a végkifejlettel sem voltam teljesen megelégedve.

ÚJGENERÁCIÓS HORRORJÁTÉKOK VETÉLKEDŐJE

A legjobban úgy tudom érzékeltetni, hogy a Cold Fear minőségileg milyen helyet foglal el, ha mai [illegible]szonylatban összehasonlítom a túlélő-horror stílus többi képviselőjével. Éppen ezért gondoltam, hogy egy füst alatt össze[illegible]vetem az eddigi 10 legjobb újgenerációs „versenyzőt" egymással, és a klub legfrissebb tagjával, a CF-fel.

A játékokat most elég egyedi módon értékeltem, mégpedig 5 fő „horrorszempont" alapján.

1: **Grafika**, vagyis [illegible] mai szemmel szigorúan technikailag milyen a [illegible]

2: **Feszültségkeltés**, vagyis mennyire félünk já[illegible] közben, és hányszor hozza ránk a frászt.

[illegible] **Brutalitás**, vagyis hogy egy játékban mennyire borzalmas szörnyek vannak, [illegible] mennyire véres.

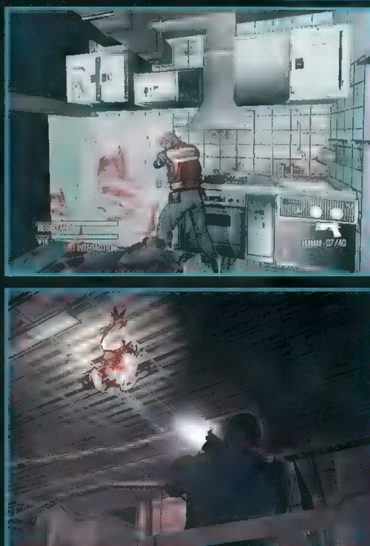
4: **Játékmenet**, vagyis, hogy mennyire logikus a pá[illegible]zés, és mennyire érdekesek a megoldandó [illegible] feladatok.

5: **Pontszám**, vagyis a játék eredeti (konzolos) pontszáma, ami pontosabb képet ad róla, hogy a játék mennyire igényes, [illegible] minőségi.

A játékok után vastag bet[illegible]eleztem, hogy milyen platformon játszottam [illegible] és normál be[illegible]kel szerepel, hogy melyekre kaphatóak még. A [illegible] sorolt stuffok nagy részét már többször is végigjátszottam, de újra elővettem őket, [illegible] a számomra eddig ismeretlen „esélyesekre" [illegible] rászántam legalább 1-2 órát. Mindegyik játékkal koromsötétben, [illegible] hangosan játszottam, ugyanis csak [illegible] kaphatjuk vissza igazán egy horrorjáték hangulatát. De mivel ennyi horror-behatás után egyedül játszva már valahol a sarokban kuporognék idegroncsként, a Beut[illegible] segítségül hívtam, hogy együtt izgulhassuk végig az eseményeket, és a betegebbnél betegebb világo[illegible]k[illegible].

A **Resident Evil Code: Veronica (X)** (**DC**, PS2, GC) volt az első újgenerációs RE játék. Technikailag sajnos kicsit már eljárt felette az [illegible]





nagyszerű 3D-s helyszíneivel szerintem még ma is megállja a helyét (6.5). [illegible] Co[illegible] Veronica nagyszerűen visszahozta a régi RE klasszikusok félelmetes atmoszféráját, főleg Sir Alfred kísértetkastélya (8). A szörnyek is legalább olyan hatást gyakorolnak ránk, mint annak idején (8), és a játék is hasonlóan nagyszerű játékmenettel rendelkezik, mint anno a RE, vagy [illegible] 2 (9.5).

Értékelés: 6.5+8+8+9.5+10 = 42 pont (30. Konzol: Csipi)

A **Resident Evil (GC)** egy igazi klasszikus újgenerációs remake-je. A [illegible] hátteres grafika ellenére fantasztikusan 3D-s élethű látványban lehet részünk [illegible]. A játék félelmetes atmoszférájáért egyértelműen a kísérteties [illegible] bizarr villa a felelős. A sötét, misztikus helyszínek állandó rettegésben tartanak bennünket, és nem kevés ijesztésben lehet részünk (9). [illegible] zombik nagyon félelmetesek és élethűek, szinte érezni lehet a képernyőn [illegible] a rothadó szagukat [illegible]. A [illegible]tékmenet kifogástalan és a logikai feladványok is nagyon ötletesek (10).

Értékelés: 9+9+9+10+10 = 47 pont (52. Konzol: Veres Miki)

A **The Thing (Xbox**, PS2) egy 40-es évekbeli klasszikus remake-jének, John Carpenter '83-as [illegible]lelmetes horrorfilmjének átültetése a konzolok világába. [illegible] poligon hátteres játék egyetlen gyenge pontja a technikail[illegible] gyengébb megjelenítés [illegible]. Kezdetben a játék [illegible] sejteti, hogy vajon milyen borzalmak várnak még ránk, majd később már [illegible]ban dominál az akció [illegible]. Azonban sosem tudhatjuk mikor támad ránk a fal mögül egy horda szörny, vagy mikor változik át társunk az orrunk előtt valami bizarr kreatúrává [illegible]. Azt hiszem nem nagyon láttam még ennél véresebb horrorjátékot, és a lények is rendkívül bizarrul festenek (10). A logikai játékmenet és a csapatmunka megoldása briliáns ötlet (10).

Értékelés: 6+8+10+10+9.5 = 43.5 pont (53. Konzol: Dzson, 55.Konzol: Böjtös)

[illegible] **Resident Evil Zero (GC)** végre megismerhet[illegible] a klasszikus [illegible] sorozat előzményeit. A grafika még mindig olyan élethű és kidolgozott, mint a GC-s RE esetében [illegible]. A játék atmoszférája azonban már nem hozza azt a félelmetes hangulatot, inkább akciódúsabb (8).

Valahogy a lényeket sem találtam már olyan bizarrnak és félelmetesnek (8.5). A játékmenet azonban nagyon tetszett, főleg Rebecca és Billy csapatmunkája (9).

Értékelés: 9+8+8.5+9+8.5 = 43 pont (58. Konzol: Csipi)

A **Silent Hill 3 (PS2)** által egy félelmetesen beteges és bizarr horror-világba nyerhetünk betekintést. A 3D-s poligonos hátterek, csak úgy, mint a karakterek és a szörnyek mind-mind tetszetősek megjelenésre, ám láttam már ennél szebbet is [illegible]. A félelmetes helyszínek legszürreálisabb rémálmaink megtestesítője, és ez már önmagában [illegible] gondoskodik a feszült hangulatról, ám komolyabb okunk nincsen megijedni, hiszen rádiónk állandóan jelzi a szörnyek jelenlétét (8). A játék maga nem túl véres, ám kevés játékban látni borzalmasabb lényeket (9). A sok-sok zárt ajtó lineáris hatást kelt, és a logikai feladatok sem olyan kimagaslóak [illegible].

Értékelés: 8+8+9+8+10 = 43 pont (62. Konzol: Dae)

Fatal Frame [illegible] **(PS2**, Xbox) egészen egyedi szellemvilágba kalauzol el bennünket. [illegible] grafikára igazán nem lehet panasz, hiszen mind a 3D-s helyszínek, mind pedig [illegible] kísértetek igen [illegible] festenek [illegible]. A játék sejtető rendezésétől, és [illegible] kör"-höz hasonló félelmetes vízióitól én is „majdnem berittyentettem" [illegible]. A játék egyáltalán nem nevezhető véresnek, hiszen félelmetes szellemeken kívül nem nagyon látunk semmit [illegible]. A játékmenet számomra egy kicsit tökölős volt, [illegible] a nyomozás [illegible] a szellemek fotózása egészen újszerű élmény (8).

Értékelés: 8+9+6+8+8.5 = 39.5 pont (68. Konzol: Dae)

A **Forbidden Siren (PS2)** lelki és képi világa a Silent Hill sorozathoz hasonlóan beteges és bizarr. Technikailag sajnos egyáltalán nem kimagasló a [illegible] (7). [illegible] helyszínek sötétek, elhagyatottak, és félelmetesek, ám egyszer sem ijedtem meg komolyabban (8). Az élőholtak és egyéb beteges eszement őrültek bizarr látványt keltenek, de nem túl változatosak, és maga a stuff sem [illegible] véres [illegible] játékmenet izgalmas, azonban bár szabadon járhatunk-kelhetünk a helyszíneken, a megoldásokhoz általában sajnos csak egyetlen (nehezen megtalálható) „útvonal" vezet [illegible].

Értékelés: 7+8+8+8+10 = 41 pont (69. Konzol: Dae)

A **Resident Evil Outbreak-ben (PS2)** [illegible] rövidebb fejezetet játszhatunk végig 8 különböző tulajdonságú karakterrel, melyek jól passzolnak az ed[illegible] részekhez. A grafika nem csak PS2-n, [illegible] bármelyik másik [illegible] konzolon komoly benyomást keltene, de – winchester hiányában – [illegible] 10-20 másodperces töltési idők a szobák közben rendkívül zavaróak (8.5). A nem összefüggő sztoriba nem tudtam magamat annyira beleélni, [illegible] nem volt annyira félelmetes (7.5). A szörnyek a sorozathoz hűen változatosak [illegible] bizarrak (8). A nehezebb játékmenet véleményem szerint csak az igazi gyakorlottabb [illegible] rajongóknak nyeri el igazán a tetszését (7.5).

Értékelés: 8.5+7.5+8+7.5+9 = 40.5 pont (72. Konzol: Csipi)

A **Silent Hill 4 (XBOX**, PS2) valahogy nem [illegible] totta be a hozzáfűzött reményeket. A grafika, bár technikailag talán jobb, [illegible] nekem az előző rész megjelenítése jobban tetszett (8). Még [illegible] rádió hiányában is mindig számíthatunk a szörnyek támadásaira, [illegible] már a hangulat sem olyan feszült (7). A harmadik részhez képest véresebb lett a játék, és hasonlóan beteges lényekkel találkozhatunk [illegible] játékmenet színvonala viszont egyértelműen zuhant (7).

Értékelés: 8+7+9+7+8 = 39 pont (75. Konzol: Dae)

A **Resident Evil 4 (GC**, PS2?) a RE sorozat legaktuálisabb tagja. A játék grafikája mind a helyszínek, mind pedig a szörnyek kidolgozásának tekintetében kifogástalan (10). Az akciódús játékmenetnek köszönhetően nem igazán fogunk egyszer is komolyabban félni a történet során [illegible] bizarr zombik helyett inkább csak idegszanatóriumból megszökött [illegible] dühös parasztokkal találkozunk, de azért akad néhány véres jelenet [illegible]. A stuff sajnos már csak nevében hasonlít az igazi klasszikus elődökhöz, miután félelmetes horrorjáték helyett inkább a pörgős játékmenet mellett döntöttek (7).

Értékelés: 10+6+8+7+9 = 40 pont [illegible] Konzol: Csipi)

[illegible] **Cold Fear (XBOX**, PS2) egy igazi kőkemény túlélő-horror. [illegible] 3D-s hátterek vizuális megjelenítése messze túlszárnyalja a stílus többi képviselőjét, ehhez képest egyedül a szörnyek kidolgozottsága marad [illegible]kkal (9.5). A [illegible] nagyszerűen keltik bennünk a feszültséget, kihasználva a tomboló viharban hánykolódó kísértethajó félelmetes atmoszféráját.

Később valamivel akciódúsabb lesz a játék, de állandóan ébernek kell lennünk, hiszen a fejszés élőholtak sunyin lesből támadnak (9). [illegible] stuff [illegible]szonylag kevés fajta szörnyet sorakoztat [illegible] talán megjelenítésre sem eléggé fantáziadúsak, ám igencsak véres játékkal állunk szemben, [illegible] láttam benne néhány igen durva dolgot (9). A játék elejétől végéig [illegible]galmas. A pályák egyál[illegible] talán nem lineárisak, mégis majdnem egyértelmű, hogy mit kell csinálni. Néhány komolyabb fejtörő azonban elkelt volna [illegible].

Értékelés: 9.5+9+9+9+9 = 45.5 pont

VÉGSZÓ

A Cold Fear egy ízig-vérig félelmetes akció-horror, [illegible] elejétől a végéig izgalmas perceket szerez nekünk. A realisztikus grafika, a helyzetekhez tökéletesen passzoló akció/horror zenék, [illegible] nagyszerűen [illegible] logikusan megtervezett pályák [illegible] útvonalak, valamint a kerek történet mind- mind arról árulkodnak, hogy új csillag született a túlélő-horror stílus jegyében. [illegible] hangulat, és az egyes helyszínek [illegible]leg [illegible] fúrótoronynál) nagyban emlékeztettek olyan nevekre, mint a klasszikus RE 2, [illegible] azt hiszem ennek mindenképpen örülnünk kell. [illegible]nos csak emlékeztettek, mert bár technikailag [illegible] hangulatban kifogástalan [illegible] cucc, a végigjátszás után hiányérzetem támadt. Valahogy nagyobb „bummot" vártam a játék végére, ennyi. Úgy érzem, hogy többet is kihozhat[illegible] volna a sztoriból, nem kapunk semmi extra cuccot a játék végén. Az a néhány script, [illegible] az extreme mód megnyitás eléggé karcsú. Természetesen ne értsetek félre, [illegible] hiszen a játék úgy [illegible]ahogy van, és lehet, hogy kár is lett volna belepiszkálni a rendezésbe. Mindössze arról van szó, hogy nem akkora volumenű, mint pl. annak idején a Resident Evil 2 volt PS-en, mely véleményem szerint a világ egyik legtökéletesebben összerakott játéka volt, a maga idejében persze. Én végül egy erős 9-es mellett döntöttem, [illegible] ha Martin esetleg úgy érzi, hogy a CF többet ér, az ellen sincsen kifogásom, főleg hogy a régi motorosokkal ellentétben, az X-esek többsége nem is nagyon találkozhatott még ennél jobb túlélő-horrorral. Mindenkinek bátran ajánlom, hiszen garantáltan nem fogtok benne csalódni, a stílus rajongóinak pedig mondanom sem [illegible] hogy egyenesen KÖTELEZŐ.

Krisztián

rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Tetszett ez az összehasonlító lista Krisztián, precizitásban bakker verhetetlen vagy!

COLD FEAR

UBISOFT / DARKWORKS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
[illegible]angulat:	kiváló

[illegible] játékos

dd 5:1:16:9

✔ elejétől végéig [illegible]almas és félelmetes ízig-vérig akció-horror, eszméletlen grafika, nagyszerű játékmenet

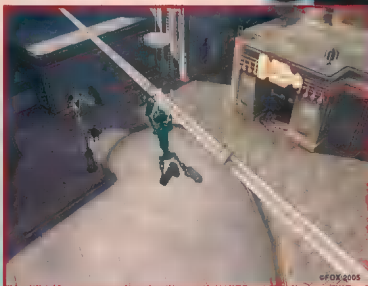
✖ kisebb problémák a célzással, max 2-3-szor viszed végig

9 pont

A HÓNAP CÍMERES BUKÁSA!



A Toy Story 1995-ös megjelenésével egy új korszak köszöntött be a filmvilágban. Az egyre jobban izmosodó PC-k lassan de biztosan lehetővé tették az évtizedeken át szolgáló kétdimenziós technika lecserélését az új és mindent ütő 3D-s megoldásra. Bambi és Disney filmek ide vagy oda, tény: itt volt az ideje a váltásnak. A Pixar sikertörténete innentől ismert: Az „Egy bogár élete" csak egy kis kitérő volt a TS folytatás elkészültéig, ezt követte a Szörny RT, a Nemo ■ most legutóbb ■ Hihetetlen család. Utóbbi alkotás ■ cikk megírása előtt mindössze pár nappal zsebelte be a jól megérdemelt Oscar díját, jogosan – a tisztánlátás végett be kell vallanom, hogy az aranyszobor a szememben évekkel ezelőtt értékét vesztette, de ennek a címnek (is) örültem. Formabontó alkotás, több szempontból is. Hasonszőrű társaitól eltérően a célközönség az idősebb korosztály, ehhez igazodik a mozgókép egész estés mivoltából eredő két órás játékidő, valamint ■ gegekre és ötletes fonémaláncokra alapozó humor… stb, stb, stb. Hagyjuk a száraz és unalmas szájtépést, a köntörfalazást ■ tegyük fel a kérdést: VALÓBAN szükségünk van arra, hogy egyesekből és nullákból álló bithalmazok szórakoztassanak minket az ezüstvásznakon is? Mi történt az idő vasfoga által kikezdhetetlen, megszámlálhatatlan alkalommal bizonyított papír-ceruza alapú alkotásokkal? Ne értsetek félre: jómagam is kellemeseket tudok nevetni egy-egy jól sikerült poénon, az állkapcsom pedig már számtalan alkalommal kiakadt a recens csodatechnikák láttán, de az ember valahogy közelibbnek és bájosabbnak érzi a puszta kézzel kreált agymenéseket, mint ■ kissé steril digitális kivetüléseket, főleg ebben ■ végelláthatatlan áradatban lavírozva, mikor az ember már nem tud lépést tartani az egymással konkuráló cégek napról napra érkező filmjeivel. Ezek után nem meglepő, ha hazánk egyszeri fia nem hallott a Jégkorszakot jegyző stúdió legfrissebb próbálkozásáról. A fentebb említett prehumán korszakban játszódó csoda átütő siker volt, így tűkön ülve várom az elkövetők legifjabb csemetéjét, mely többfrontos támadást intéz a szórakozásra vágyó közönség ellen, az elemzésbe így hát belekezdünk… most. Attention!


©FOX 2005


©FOX 2005

©FOX 2005

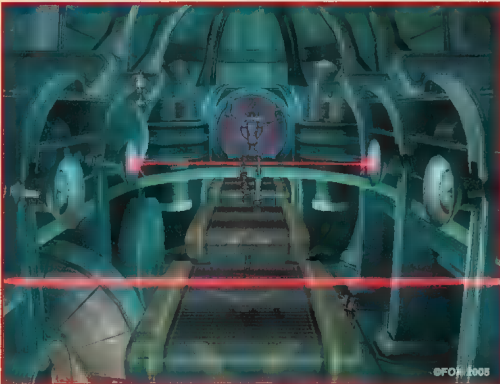
TOY STORY

A jól bevált struktúra szerint jelen bekezdésnek a történetet kellene taglalnia, ami sajnos ez alkalommal lehetetlen feladat lenne az internet adta végelláthatatlan segédeszközök használata nélkül. Magyarázat: ■ The Robots ógörög drámákat megszégyenítő gyorsasággal vág a dolgok közepébe, mindennemű bevezetést vagy alapozást mellőzve, átkötő elemként a Toy Story játékokban is megbukott, közvetlenül a filmekből kiollózott jeleneteket használva, mely minő fájdalom, a tömörítés okozta botrányos minőség áldozatául estek. Mivel a játék szorosan követi a mozgókép cselekményét, így következzen egy kis szinopszis. Főhősünk, a kezdetben még apró és gyámoltalan Rodney Copperbotom egy kis kolónia szorgos lakójaként tengeti mindennapjait. A motorikus csatornáiban csörgedező folyadéknak köszönhetően Istené érzéke van ■ tudományokhoz, tucatnyi új dolog kifejlesztésén fáradozik egyszerre, ám ez nem tölti el elégedettséggel. Többre vágyik, de egy lepukkant étteremben mosogatóként dolgozó apával nem számíthat senkire álmai megvalósításában. Tudásával felszerelkezve összecsomagol, hogy a robotfővárosba utazva találkozzon példaképével, a verhetetlen Bigwelddel. Megérkezvén szembesülnie kell ■ ténnyel, hogy a különleges figurával való találkozás nem épp a legegyszerűbb dolog, amit egy egyszerű droid véghez vihet. Felfedezés közben belebotlik egy utcai bandába, barátokat és otthont szerez, immáron társaival oldalán próbálja a felkutatni a géniuszt ■ mindeközben nem feledkezik meg a nyüzsgő metropolisz megmentéséről sem.

ÉN, A ROBOT

Mint látható, az első benyomások nem túl bíztatóak és azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal, ha már most leírom: a The Robots harmatgyenge alkotás, a fiatalabb korosztályt megcélzó nehézségi szintje, „összetettsége" és lagymatag sztorija miatt. Míg az Incredibles és a Finding Nemo adaptációi emészthető, élvezhető darabok voltak, addig alanyunk az eredetiség legkisebb szikráját sem tudja felmutatni. A mű gerince olyan egyszerű, mint egy hideg téli éjszakán adott ízes pofon. A kaland középpontjában az apró fémcsavarok és papír fecnik begyűjtése áll, az ellenfelek módszeres elintézésével körítve. Ne számítson senki komolyabb agymunkát igénylő feladványokra, grandiózus harcokra, csípős dialógusokra vagy bárminemű olyan elemre, ami a 120/90-es vérnyomást ■ normálisnál magasabb értékre emelné. A logikai küzdelmek kimerülnek a kapcsolók állítgatásában, az egyre magasabb platformokra való ugrálásban. Egyik helyszín jön ■ másik után, nagyobb mozgásszabadság nélkül, ■ kitűzött feladatok pedig repetitívek és egysíkúak. Minden egyes szint fő objektívája a lehető legértelmetlenebb lokációkra dobált tervrajzok begyűjtése, majd felhasználása, végül pedig a kötelező érvényű utazás (némely esetben versenyzés, de ennek megvalósítása is végelgyengülésben szenved). Borzasztóan unalmas procedúra, az örömforrás legapróbb megnyilvánulása nélkül. A Froggert vagy Tetris-t megszégyenítő egyszerűség nem büntetendő, hiszen mindig apró dolgok válnak klasszikusokká, elég csak az Every Extendre vagy a már említett orosz műre gondolni. No de kérem, 2005-ben egy platformjátéktól ez már édeskevés, főleg ilyen büdzsé mellett.

A recept elmaradhatatlan kelléke az RPG elemek becsempészése, mely mint minden alkalommal, ezúttal is az upgrade-elés intézményében manifesztálódik. A Rodney által összeguberált fémdarabkák több célt is szolgálnak, jelen esetben ezek segítségével vásárolhatók meg a fejlesztések. Nagyobb életerő és vastagabb inventory, felturbózott fegyverek, kibővített tárolókapacitás. Apropó öldöklés: a harcolás több lehetséges alternatívát vet fel. Bár héroszunk nem épp verőlegény alkat, már alapból is képes erőteljes rúgást és ütést végrehajtani. Ez csak a környező tárgyak szétverésére alkalmas, a támadó szubrutinokkal felvértezett droidekák ellen hathatósabb eszköz az alapból megtalálható csavarkulcs, de ez még mindig csak könnyed cirógatást tesz lehetővé. Az igazi gladiátor fegyverrel a kezében flangál, méghozzá jó méretessel: a fémhulladékból táplálkozó scrap launcher segedelmével vígan lehet éldegélni, de az igazi erőt ■ később felvehető elektro- illetve magnetogun képviseli. Vicc: ■ játék egészén végig lehet rohanni úgy, hogy az ellenfelek 99%-







ával még csak közelebbi kontaktusba sem kell kerülni, ■ Forrest Gumpot alázó futás itt is jó szolgálatot tesz. Tervezési hiba vagy túlzottan alacsony nehézségi szint?

Az elvileg önműködő kamera sajnos nem kapott pontos és érthető instrukciókat. A legtöbbször az elképzelhető legrosszabb pozíciót veszi fel, így a közlekedés nehéz, kényelmetlen, különösen egy termetesebb ugrálós rész esetében, ahol a centire kimért mozdulatok elbaltázása idegtépő újrakezdésbe torkollik. A tesztelt Xbox-os verzió esetében kisebb irányítási malőr is befigyelt. Mint minden esetben, itt is a bal analóg kar szolgál a mozgásra, a jobb értelemszerűen a nézőpont állítgatását segíti elő. A kényelmetlenség az S kontroller layoutjából ered: a fekete és fehér gombok elhelyezkedése nem megfelelő, mivel itt kivételesen szükség van rájuk, méghozzá elég gyakran, lenyomásuk viszont kényelmetlen a több funkcióbillentyűk helyzetének köszönhetően. Értelmetlenségekben nem szűkölködik ■ Robots, vegyük csak a bal flippel előhozható térképet: ■ szűk és ultralineáris játéktérhez egyáltalán nem szükséges automap funkció, főleg nem olyan, ami mindössze saját pozíciónkat jelöli, valamint 1-2 megszólított NPC-jét.

TRAFFIC

Az atomkatasztrófa sújtotta összképben akad pozitívum: retinakényeztetés. Szerencsére ezen a téren sem erőltette meg magát túlságosan az *Eurocom*, lévén csak át kellett emelni a látványvilágot és a már gondosan megtervezett, felépített várost. Ebben nagy segítséget nyújtott a filmet létrehozó grafikusok csoportja, így nem meglepő, hogy a végeredmény szinte hibátlan lett. A mű gyönyörűen kidolgozott, nagyfelbontású textúrákkal operál, melyek garantált szájtátásra késztetnek minden érdeklődőt és laikust. Ugyanez mondható el ■ rendkívül változatos, a city utcáin téblábóló robotokról, kik minő fájdalom, csak egy nagyon kis területen mozognak, többnyire egyhelyben várnak arra, hogy Rodney megszólítsa őket, aki ezt bátran meg is teszi. Bár ne tenné! Kitérő: ■ telítettebb helyszíneken kisebb szaggatás figyelhető meg, ami ha drasztikusan nem ■ befolyásolja a játékélményt, csorbát ejt az egyetlen értékelhető részletben, nem beszélve arról, hogy ez meg sem közelíti a masinákból kisajtolható erőtartalék maximumát, így csak a hézagos munkát végző bugtesztelő team okolható ■ kellemetlenségért.

Míg a mozitermekben ■ nézők olyan neves színészek munkáival kényeztethetik hallójárataikat, mint Robin Williams, Ewan McGregor, Halle Berry, vagy a feketehumorával brilliroző Mel Brooks, addig a TV képernyő előtt térdepelő játékosoknak huszadrangú áldramaturgok szolgáltatják az audiális folyamat végtermékét. A legcsekélyebb beleélés nélküli, kritikán aluli dialógusok, ehhez dukáló minőségben. Nézzük a jó oldalát: ez az építőkocka igazán beleillik az amúgy is instabil összképbe, főleg ha az abszolúte felejtős, jellemtelen zenei repertoárt nézzük, mely egyetlen(!) értékelhető kompozíciót sem tud felmutatni, ami valljuk be, hatalmas nagy szégyen.



RODNEY, A HANGYA

Konklúzió: pokolian unalmas, összecsapott, ötlettelen platformjáték. Egyetlen pozitívuma az erőteljes grafikus motor, mely bár némely helyen kisebb szaggatással vetíti a képernyőre a monumentális város sikátorait, a minőség minden gikszerért garantál – szigorúan csak ■ vizualitásokat tekintve. Ékes példája annak, hogy ■ remek látványvilág önmagában még nem adja el a programot, tartalom is szükségeltetik az üdvösséghez, ■ tényleges szórakozást adó szerv kivágása és totális mellőzése Happy Meal menühöz csomagolható kvarcjáték mélységéhez mérhető, nullszaldós anyagot eredményez. Kedves anyukák és apukák, mélyen tisztelt olvasók és egyéb létformák: ha már csemetéjüket / magukat beledobták ■ szórakoztatóipar ezen ágának végtelenül mély szakadékába, vásároljanak nívós, értékekkel bíró programokat. A Robots nem az.

Wilson





MARTIN BELESZÓL!

Nézzetek animét. Elég ezekből a számítógépes izékből. Mondom, Blue Submarine No. 6 rulez!

ROBOTS

VU GAMES / EUROCOM

MÁS VERZIÓ: DS, PS2, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

✓ remek grafika, bájos környezet

✗ összecsapott, kidolgozatlan, unalmas

3 pont

大戰略 VII

Kétségtelen tény, hogy vannak olyan stílusok konzolon, melyeket valamiért nem preferálnak a programozó cégek. Az egyik ilyen például a PC-n méltán népszerűvé vált táblás stratégiai háborús anyagok. Nagyítóval kell keresni az ilyen játékokat, olyan kevés jelenik meg belőlük konzolokra. Számomra ez teljesen érthetetlen, hisz igény minden bizonnyal lenne [redacted] a mai gépek kapacitása is bőven elegendő arra, hogy ilyen stuffok a megfelelő [redacted] nőségben fussanak. Ez azért fontos, mert ugye a real-time stratégiák sokszor [redacted] konzol gépek szűkös korlát[redacted] hivatkozva nem jelennek meg, bár szerintem [redacted] a programozó urak lustaságáról van szó, mivel PS1-re [redacted] sok-sok híres cím megjelent. Mindenesetre a táblás anyagoknál az egyszerűbb technikai teljesítmény is [redacted]enne, nemhogy 128 bit. Mégis, sajnos ezek a [redacted] jobbára csak a PC-s kollégák privilégiumai közé tartoznak, ott ugyanis majdnem havonta jelennek meg az ilyen anyagok. Nálunk konzolosoknál ez az arány, nagyjából 1 stuff per év, vagy még rosszabb. Azt hiszem talán a GBA-ra megjelent rendkívül színvonalas Advance Wars óta nem jelent meg komolyabb alkotás ebben a stílusban, kedvenc gépeinkre. Éppen ezért óriási öröm, hogy végre konzolra, ráadásul Xbox-ra – melyre t[redacted] még nem is jelent meg ilyen játék – is érkezett [redacted] viszonylag [redacted] sikerült táblás stratégiai anyag, mely a **Dai Senryaku VII** címet kapta.

Ebből a címből mindjárt két banális következtetést szűrhetünk le. Először is a játék japán, és egy sorozatról van szó, mely már [redacted] hetedik résznél tart. Ezt azért tartottam fontosnak leszögezni, mert én még egyáltalán nem hallottam erről a sorozatról, vélhető, hogy az eddigi részek csak Japánban jelentek meg – amiből az [redacted] következik, hogy Japánban annyira nincs elhanyagolva ez a stílus, ha már ennyi részét adták ki a játéknak. Ezért is meglep egy kicsit, hogy Xbox-ra jele[redacted] hisz az ilyen japán anyagok [redacted] bára PS2-re [redacted] – bár azt nem tud[redacted]-e belőle ilyen verzió, remélem igen, mert [redacted]nének az ilyen anyagok. **(Úgy tudom lesz, sőt, Japánban már biztos, hogy van PS2 port! Martin)**

ÁTTEKINTÉS

Ha már PC és táblás stratégiai játékokról esett szó, akkor mindenképpen meg kell említenem egy címet, mely olyan etalon ebben a stílusban, mint mondjuk az RPG-k között a Final Fantasy. Nem kérdés, a legendás Panzer General sorozatról van szó, mely több részt [redacted] megélt PC-n, sőt ha jól emlékszem egy vagy két részt még PS1-re is átírtak. A PG sikere több [redacted]nyezőre bontható. Egyrészt a kiválóan megoldott nagyszámú egységnek, melyek kombinációjával ténylegesen a valós hábo[redacted] stratégiai részét játszhattuk le, megtapasztalva ezzel milyen bonyolult és összetett dolog egy hadsereg irányítása. A másik nem elhanyagolható elem a valós történelmi környezet, mely a II. Világháborúba volt helyezve, és annak nagy csatáit és hadjáratait [redacted] végig nyomhattuk. Nagyban növelte az élvezetet, [redacted]z egységek korabeliek, azaz teljesen hitelesek [redacted]. Ráadásul kisebb fajta tabutörést is elkövetett a program, hisz a szövetséges (amerikai, brit, francia) [redacted] szovjet hadsereg mellett még a náci németekkel [redacted] szövetségeseivel (olasz, japán, [redacted] volt magyar egység [redacted]) lehetett lenni! Csodálom, hogy akkoriban ('90-es évek közepe, második fele) nem volt ebből botrány. Emlékszem több csatát a [redacted]leti fronton, Magyarország területén is le lehetett [redacted]szani.

Mindezt azért tartottam fontosnak elmondani, mert [redacted] DSVII-ből sugárzik a nagy elöd hatása. Nyugodtan mondhatom, hogy az egyik legjobb konzolos, PG-re hasonlító anyagról van szó, még akkor is, ha az etalon minőségétől elmarad.

Hogy miért? Nos ehhez vissza kell nyúlnom a cikk elején említett GBA-s Advence Wars-hoz, mivel a PG mellett ennek hatása is érződik a játékon, és ez már bizony baj. [redacted] AW egy nagyon [redacted] táblás stratégiai anyag, de alapjában véve azért mégis egy leegyszerűsített program, mely abból fakad, [redacted] egy hordozható konzolra készült. És ha bele gondoltok, GBA-ra ennél több nem [redacted] kell, hisz az ember azt utazások, vagy az adminisztrációban eltöltött órák [redacted] töltésére használja. No de egy Xbox-ra már jóval több kellene, mivel otthon a tévé előtt, már jóval több időnk van. Zavaró, amikor a konzolosokat fogyatékosnak nézik, [redacted] lebutított, leegyszerűsített anyagokat adnak ki, ahelyett, hogy felnőtt játékosokként kezelnének minket. Végig azt éreztem a DSVII-ben, hogy egy ilyen leegyszerűsített táblás stratégiai anyagot kapunk, melynél nyoma sincs a Panzer General összetettségének. Tulajdonképpen a játék az AW Xdobozos verziója, kis túlzással persze. Nem tartottam [redacted]nak, hogy kb. másfél óra alatt kiismertem a játékot, mely egyfelől előny, mert hamar bele lehet jönni, másfelől hátrány, mert könnyen megunható.

Mindezen problémák ellenére azért mégis nagyon örülök az anyag megérkezésének, mert óriási hiányt pótolt, még akkor [redacted] ha kicsit többre számítottam.

KEZDÉS

Mindenek előtt tisztázzuk, mely kor haditechnikáját használja a program. Ahogy arra az alcím is utal, a DSVII mai modern fegyvereket vonultat fel. Ez főleg annak fényében csábító, hogy 8 különböző oldal közül választhatjuk ki, melyikkel akarunk harcolni. A következő országok fegyveres erőit irányíthatjuk: USA, Nagy-Britannia, Franciaország, Kína, Japán, Oroszország, Németország, Izrael. [redacted] választék elég bőséges, hisz valamennyi oldalnak nagyjából különböző fegyverarzenálja van. Vannak típusok melyek hasonlóak, [redacted] mégis mindegyik más. Az erőviszonyok persze némileg kiegyenlítettek, főleg [redacted] mai valós állapotokat vesszük figyelembe – ott is a hagyományos fegyveres erőket. Ez alapján ugye az amerikai hadsereg ma a világ legerősebb fegyveres ereje és bizony az izraeli katonaság is meglehetősen ütőképes. Persze az oroszokat és [redacted] kínaiakat sem lehet leírni. Az európaiak hozzájuk képest csak másodhegedűs szerepben vannak, főleg a németek. [redacted] japánok szintén nem katona nemzet manapság, hisz a [redacted]lógháború óta a japán alkotmány szigorúan szabályozza a hadsereget. Ezeket az egyensúlyi problémákat sikerült megoldani, tehát nagyjából azonos eséllyel indulhatunk vala[redacted] nemzettel, tehát ha va[redacted] arra számít, hogy [redacted] az amerikaiakkal mindenkit elfenekel, az nagyot csalódhat. Persze mond[redacted] a németekkel vagy a japánokkal kicsit nehezebb dolgunk lesz, mert nincs annyi jó egység, mint az [redacted]raelieknél vagy az amerikaiaknál.

Az igazsághoz az is hozzá tartozik, hogy oldalt a Free Play-ben választhatunk teljesen szabadon. Ebben a módban kiválaszthatjuk melyik térképen akarunk játszani, mennyi pénzzel, üzemanyaggal rendelkezzünk [redacted] hány ellenféllel legyen, valamint szövetségeseket [redacted] beállíthatunk. A térképekhez annyit, hogy van egy-két valóságos [redacted] sőt néhány történelmi [redacted] missziót [redacted] találunk. Ebben a módban [redacted] akár négyen is játszani [redacted]ás, vagy a g[redacted]en. Én ezt a módot sokkal [redacted] preferáltam, [redacted] a tulajdonképpeni fő módot, [redacted] Missions-t. Utóbbi, ahogy arra a neve [redacted] utal, a küldetés mód, melyben különféle feladatokat kell végrehajtani. Ez általában az [redacted]



lenséges haderő megsemmisítése, városainak elfoglalása szokott lenni. Ez egy kötöttebb mód, ezért nem is annyira kedveltem. A küldetések sorban jönnek, [redacted] bizony a kötöttségnek köszönhetően vannak köztük igen nehezek is.

Ha már így a főmenüt kezdtem elemezgetni, akkor megemlíteném a Map Editort, ahol saját térképet lehet készíteni, igaz FP módban [redacted] is rengeteget találunk.

A Tutorial segítségével miden [redacted] játékot érintő irányítási és kezelési tanácsnak [redacted] birtokába juthatunk, egyszer érdemes rajta [redacted]gmenni.

A Pass Code-nál [redacted] írhatunk [redacted] míg a Set [redacted] résznél a beállításokat ejthetjük meg.

HA HARC HÁT LEGYEN HARC

Most, hogy a legalapvetőbb dolgokkal tisztában vagyunk, nem árt, ha egy kicsit jobban elmélyedünk a játékban, főleg, ami a harcot [redacted] az egységek gyártását illeti.

[redacted] terep természetesen hatszögekre lesz felosztva, [redacted] a térképből csak annyit láthatunk amennyi egy egység észlelési [redacted] volságába belefér. Ez azt jelenti, hogy ha a térkép távolabbi p[redacted]an nincs egységünk, [redacted] bizony nem is láthatjuk, hogy mi zajlik ott. Mindez megnehezíti a dolgunkat, mert soha nem tudhatjuk [redacted] mi vár ránk [redacted]ező helyen. [redacted]ran előfordulhat, [redacted] miközben lépkedün[redacted] egységeinkkel, véletlenül olyan helyre megyünk, ahol egy másik ellenséges eg[redacted] található. Ilyenkor, [redacted] egy aknára lépnénk azonnal automatikusan támadás éri csapatunkat. Szerencsére ez a gépre is érvényes, [redacted] vettem észre, hogy ő sem látja a [redacted] egységeinket – jó, hogy erre odafigyeltek [redacted] készítők, mert íg[redacted] nem csal a program.

A térképen a központunk a főbázis melyen egy zászló lengedez, ez több szempontból is fontos. Erre kell a [redacted]bban vigyázni, mert ha elfoglalják, akkor automatikusan végünk, ugyanígy a gépnek is. A má[redacted] nem elhanyagolható jelentősége a főhadiszállásnak abban áll, hogy [redacted] lehet gyártani szárazföldi egységeket. Fontos, hogy nemcsak magán a főhadiszálláson tudunk gyártani, hanem a közvetlen közelében lévő hat lapon, így ha sok pénzed van viszony[redacted] gyorsan lehet fegyverkezni.

[redacted], hogy lehet pénzt szerezni? Kreditet körönként kapunk, méghozzá aszerint, hogy hány várost sikerült elfoglalni. [redacted] terepen ugyanis vannak városok, melyek meghódításával egyre több pénzt kasszírozhatunk egy-egy körben. Egyes városokban még egységeket [redacted] lehet gyártani, igaz itt csak egyet. Ez a szisztéma ismerős lehet az AW-ból.

Két fontos épület maradt még. Az egyik a repülőtér, a másik a kikötő. Értelemszerűen az előzőben [redacted] míg a másikban vízi egységeket gyárthatunk.

Mindegyik kész egységgel meghatározott mennyiségűt léphetünk. A közelben lévő egységeket támadhat[redacted], hogy milyen közel kell lennünk az attól [redacted] függ, mivel megyünk.

Szólnom kell csapataink fejlődéséről. Támadásnál és védekezésnél alakulataink fejlődnek. Összesen 6 szintet lehet elérni. Legrosszabb a frissen gyártott egység, ami E jelzést kap, de fel lehet menni S-re [redacted]. Hogy [redacted]zékeltessem, ez azért fontos, mert mondjuk egy S szintű tank, kb. három-négy E szintűvel ér [redacted]. Sokkal nehezebb megsebezni, [redacted] sokkal nagyobbat támad. Így tehát a magasabb szintű csapatokat, ha lesérülnek vagy kifogynak, érdemesebb kivonni a harcból, [redacted] visszaküldeni feltölteni. A harcok végeztével Free Play-ben a jobb egységeket [redacted] lehet menteni.

UTÁNPÓTLÁS

Figyelni kell arra is, hogy a járműveinknek és az alakulatainknak lőszerre és üzemanyagra van szüksége. Nincs is annál kellemetlenebb, mikor megtámadnak, [redacted] nem tudunk visszalőni, sem támadni, azaz egységünk gyakorlatilag golyófogó szerpere kényszerül – hozzáteszem gyakran ez is [redacted] mert megállásra készteti a nagyobb támadásokat, tehát stratégiai szempontból előnyös.

A szárazföldi egységek esetében az utánpótlás biztosításához gyártanunk kell megfelelő egységet (Supply) me[redacted]rrel [redacted] üzemanyaggal látja el [redacted] telékeinket. [redacted] a teherautóval csak a közelébe kell menni a [redacted]vánt egységnek és a következő körben megtörténik a feltöltés. Csapataink életereiének visszatöltésére két mód kínálkozik. Vagy [redacted] általunk [redacted]foglalt városba [redacted] tartani (ahol lőszerrel is feltöltik, itt leh[redacted] Supply-t is megtölteni), vagy egy azonos egységet kell a közelébe vinni. Ilyenkor megjelenik a Join parancs, mellyel egyesíteni lehet [redacted] egységet. Arra kell csak ügyelni, hogy ha tapasztalatlanabbal töltünk fel egy kipróbáltabbat, akkor lecsökkenhet a szintje! Érdemesebb tehát városba visszavinni.

A [redacted] vízi egységek újra töltéséhez vissza kell térni a reptérre, illetve a kikötőbe, bár itt is lehet olyan járművet gyártani, mely a feltöltésért felel. Ezt érdemes megnézni a Tutorialban [redacted] lényeg, hogy a repülőnél a Resp paranccsal lehet tölteni, akár több gépet is.

STRATÉGIA

Nagyon nehéz egy ilyen játéknál általános tanácsokat adni, hisz a stratégiánk nagyban változhat az adott terepektől is. Néhol a szárazföldi, máshol [redacted] megint máshol a vízi harc dominál, és persze van, ahol mind a három egyszerre. A legfontosabb [redacted]nács, [redacted] próbálj a lehető leggyorsabban minél több [redacted]árost elfoglalni az elején, hogy minél [redacted] Gyorsan foglalni gyalogos egységekkel lehet, [redacted] őket valami szállító járműbe, [redacted] hamar odaérhetsz bárhova, vagy használj helikoptereket. Gyakran a gyors expanzió a siker kulcsa!

Igyekezz a vízi [redacted] szárazföldi egységek számára [redacted]gi fedezetet adni. A szárazföldi egységeknél pedig az arcvonalba tedd a tankokat, mögéjük pedig [redacted] artillery-ket [redacted] ágyúkat rakj, melyek messzire is ellőnek. Ne feledkezz meg az utánpótlásról [redacted] védd a tapasztalt egységeidet.

ÉRTÉKELÉS

A DSVII egy kellemes, [redacted] játék, még ha szerintem jobban is meg lehetett volna alkotni. Kicsit összetettebb játékmenetet vártam.

Nekem a program grafikája sem tetszett. Nem várható [redacted] egy táblás stratégiai játéktól, hogy az Xbox hardverének kép[redacted]fitogtassa. De azt azért mégis elvártam [redacted] ne egy majdnem GBA minőségű programot kapjunk. [redacted] térkép még hagyján, bár szerintem hiba volt az egységeket olyan színűre festeni, mint amilyen színnel vagyunk, mert [redacted] alakulataink idióta zöld, sárga, meg kék színben pompáznak. Sokkal jobb lett volna ezt másképp jelölni, az egységeket meg meghagyni eredeti színükben, hangulatosabban néznének ki. Ami kifejezetten csípte a szememet, az a harci animációk voltak. Amikor két [redacted] összecsap, siralmasan szürke, animálatlan [redacted] láthatunk. Ennél még nem csak a majd 10 éves PG volt jobb, de a hordozható GBA-s AW [redacted] Ha ezt jobban megcsinálják, az sokat dobott volna a hangulaton.

A hangok [redacted] zenék területén ekkora anomáliák nincsenek, bár egyik sem kiemelkedő, mind a kettő [redacted] közepes minőségű.

Végső konklúzióként annyit mondanék, hogy a DSVII egyszerűsége és grafikai hiányosságai ellenére egy jó program. Minden[redacted]pen érdemes megszereznie azon játékosoknak, [redacted] már régen ki voltak éhezve egy kellemes táblás stratégiai játékra.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nekem nagyon bejött. Nem értem, nem fér a fejembe, hogy miért nincs több ilyen stratégiai játék?! Állati sokan szeretik őket, és PC-re van vagy húsz olyan stuff, amit SIMÁN át lehetne írni X-re és PS2-re.

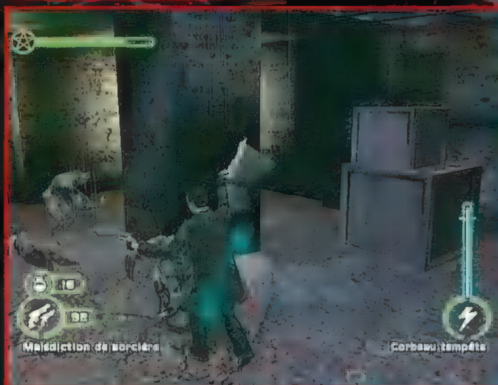
KEMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

elmegy
jó
kiváló
közepes
jó

1-4 Játékos

✔ végre egy táblás stratégiai játék
× kissé egyszerű, gyenge animációk







HELLBLAZER

Kétségtelen, hogy a DC Comics / Vertigo kult gondozásában látott napvilágot – a film alapját képző *Hellblazer* mellett – többek között minden idők egyik legsúlyosabb képregénye, [redacted] Sandman [redacted] Beteg matériáik közös [redacted] lemvonása a képi világ súlyos, sötét mivolta [redacted] a történetnek az olvasó lelkére telepedő nyomasztó hangulata. A képregény sorozat nem kerülhette el a filmadaptációt, az eddig csak videoklipjeiről ismert Francis Lawrence elsőfilmes rendezőként vágott neki a Pokol [redacted] vászonra álmodásának. Britney, [redacted] Sarah McLachlan, Aerosmith... számomra ezek az előadók nem minősültek jó előjelnek. Bár a magyar mozik még nem játsszák a filmet, az áprilisi premierig párszor még álomra hajthatjuk a fejünket, [redacted] az ország nyugati felén élők a határ túloldalára átcsattogva akár már most is megtekinthetik az alkotást (thanx for inso)!

UTAZÁS A POKOLBAN

Isten és az ördög a lelkedet akarja, fogadást kötöttek [redacted] bad akaratod [redacted] de befolyásolnak... Hog [redacted] Félvér lények, angyalok [redacted] ördögök [redacted] testben, közvetítők. John Constantine látja őket, az igazi arcukat, az angyalit [redacted] a démonit [redacted] Nincs in[redacted]e a dolog, öngyilkos lesz és a pokolban [redacted] ki, de az orvostudománynak hála, visszajön a Földre. Azt már tudja, hogy hova fog jutni: Pokolra. Próbál tenni ellene, démonokat [redacted] megszállt testeket szabadít [redacted]zóval jót cselekszik, miközben egyre csak gy[redacted] az ellenségeket, akik a Pokolban várnak [redacted] a friss húsra. Mindeközben megállás nélkül dohányzik és süt belőle a cinizmus. S hogy miért? Mert ennyi jócselekedet ellenére Gábriel Arkangyal szerint már bérelt helye van a Pokolban, mivel cselekedeteit nem az önfeláldozás vagy a szeretet, hanem az egyszerű számítás vezérlik. Isten szeme mindent l[redacted] ugyebár... [redacted] Mennyországba akar kerülni, ezért aztán bizonyos, hogy nem fog. Ennek megváltoztathatatlanságára Baltazár, magának az Ördögnek a követe [redacted] szívesen utalgat, miután kiderül, hogy Johnnál végső stádiumban lévő tüdőrákot diagnosztizáltak... nesze neked [redacted] hányzás! No [redacted] ez eddig nem lenne [redacted]galmas, ugye? Nemsokára viszont az lesz, mikor a földi jó-gonosz egyensúly végveszélybe kerül, mikor egyre csak gyűlnek a [redacted]monok, [redacted] már nem a félvérek, hanem a valódiak... Constantine ebben a kritikus pillanatban találkozik Angelával, a fiatal nyomozóval, akivel közösen – mágiában [redacted] démonológiában jártas barátai segítségével – megtalálják a megoldást az invázió ellen...

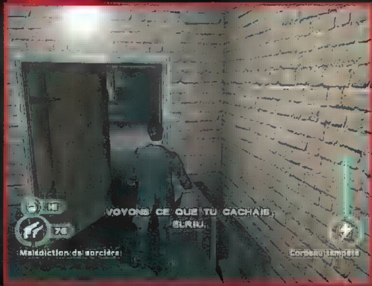
A Keanu Reeves főszereplésével készült film előkelő helyen startolt az amerikai mozis toplistákon [redacted] bár az utóbbi hetekben a nézettsé[redacted] mutatók erős visszaesést mutatnak a film tekintetében és további nézőszám-csökkenést prognosztizálnak, de a Warnernek már most mindenféleképpen megtérültek a kiadásai, hisz nagyjából olyan kettőszáz millió dolláros bevételt produkált világszerte az alkotás. Az meg ugyebár nem [redacted] annyira gyenge eredmény...

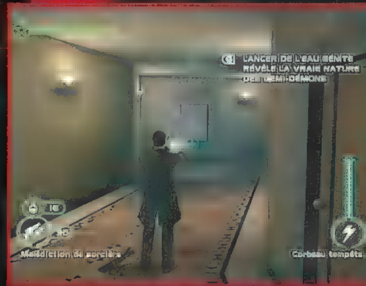
VARÁZSLAT VAGY ÁLOM

Kemény, vérbeli, [redacted] nem feltétlenül véres [redacted]ciójáték a Constantine. Játszódjon bár a Pokol egyes bugyraiban, hullaházban, könyvtárban, csatornahálózatban, Carpenter 13. Rendőrőrséhez hasonló kapitányságon, vagy a város egyes pontjain mindvégig jellemző rá a pörgős akció. Éppen ezért – [redacted] a főszereplők feltűnő hasonlatossága miatt – leginkább a Max Payne-re emlékeztetett, megfűszerezve egy kis The Sufferinggel (bár rögtön hozzá [redacted] teszem, hogy mindkét játék SOKKAL, de sokkal jobb, akárcsak a Haunted Ground esetében SIREN és a Silent Hill [redacted] Az előbb említett játékhoz való hasonlatosság érzetét erősbíti az, hogy egyes jeleneteket a Mátrixban megismert módon, tehát a kimerevített jelenet közben kameraszöget váltva mutat be a program (bullet time a'la Max Payne). Nem megyek [redacted] szó nélkül amellett, hogy tapasztalatom szerint a játék extrém mértékben hatásvadászra sikerült, olyannyira sok benne a hirtelen magától felrobbanó, leszakadó tárgy, sarokról kiugró démon, elalvó világítás esetén támadó szörnycsapat, hogy az már túlzás. Egy idő után már könnyűszerrel kiismerhető, ráadásul unalmassá is válik...

A fegyverarzenál eléggé széles palettáját varázslatok teszik teljessé. A fegyverarzenál leghamarabb megismerhető darabja a *Witch Curse*, ami nem más, mint egy hatlöve[redacted] Gyors, pontos, minden esetben [redacted] használható fegyver. [redacted] *Crucifier* egy rég elfeledett atlantiszi törzs által készített puska, mely a több darabból összeállítandó *Holy Shotgunnál* csak [redacted] fokkal kisebb hatásfokú (ellenben gyorsabb). A *Holy Water Bombsszal*, az az a szenteltvíz bombákkal szinte azonnal likvidálhatjuk ellenfeleinket, visszaküldi őket oda, ahonnan jöttek. Az *Amityville Screech* [redacted]y „szónikus bomba" – [redacted] régóta [redacted], hogy a Hammeres Milán Peti egyik kult kritikájában használt szónikus mészárlás után magam is használhassam e szót [redacted] –, amelyet a démonok útjába ledobva ideiglenesen megbénítja azokat, a kibocsátott frekvenciának köszönhetően. A repülő lények ellen nyílpuskával, [redacted] földön kúszó-mászó lények [redacted]len viszont akár pusztakézzel is felvehetjük a harcot, választékban tehát nincs hiány.

A varázslatokat jómagam meglehetősen ritkán használtam, főként csak akkor, amikor a Pokolba kellett átutaznom. Ez egyébként egyes pályaszakaszokon való továbbjutásnak a feltétele is egyúttal. Az utazáshoz Johnnal bele kell állni egy víztócsába, majd az [redacted] gombot lenyomva megkezdődik a rituálé: a varázsszavak kimondásának a feltétele az, hogy időben megnyomjuk a szavakhoz tartozó A, B, [redacted]Y gombok kombinációit, persze megfelelő sorrendben és meghatározott idő alatt. Egyfajta kombók ezek, melyekkel aktiválhatjuk a varázslatokat. [redacted] nég[redacted] fontosabb alapvarázslat: *Stormcrow*, [redacted]el halálos villámokat zúdíthatunk ellenfeleink nyakába, a *Hunger*, melynek segítségével nem kevésbé hatástalan gyilkos férgekkel boríthatjuk be ellenségeink testét tetőtől talpig, az *Exorcise*, mely elsősorban a *Bile-Riz* elnevezésű [redacted]monokat teszi ártalmatlanná (ők azok, me[redacted]azdatestben élnek), végül pedig a *Con*[redacted] mellyel kiválasztott ellenfelünket áldozattá, John képmásává alakíthatjuk.





AZ IVADÉKOK

Szinte egy teljes légió próbálja az állandó dohányzástól rendszeresen köhögő John útját állni kalandja folyamán. Legtöbbjük lassan, kimérten közelít, egyeseknek a lerohanás a taktikája, de vannak, amelyek inkább védekeznek, ugrálás vagy teleportálás formájában. Mindenesetre bármelyikükkel is találkozunk szem-



től szembe nem lehetünk nyugodtak. A *Scavenger Scout* elnevezésű démonok például elég könnyen legyűrhetőek, méretükhöz támadásuk intenzitásához képest ellenben a falakra fel-felugrálnak, úgyhogy nagyon a körmükre kell nézni... vagyis lőni! Több alfajuk létezik, kisebbek és nagyobbak is vannak közöttük. A *Seplavitesek* szárnyas démonok, célzásuk, illetve pontosabban a lelövésük folyamán nagyon figyelni kell arra, hogy pontosan minket vesznek célba a lezuhanásukkor. A *Scavenger Solider* a már említett újabb alfaj, a testi adottságait tekintve nagyobb, strapatűrőbb szörnytípus. Legyűrésük nehezebb, mint kisebb társaiké, természetesen ez a közelharcban nyújtott teljesítményükön is megmutatkozik. Az *Impalerek* legyűrése a HALO-n edződött FPS fanoknak nem jelenthet semmiféle akadályt, mert ezeknek a karomban végződő alkarú, vehemens lényeknek a hátukon található az egyetlen sérülékeny pontjuk. Tisztára mintha csak Master Chieffel küzdenénk érdemes beváltani belső nézetbe, majd a feladatunk az lesz, hogy a támadó lény elől az utolsó pillanatban kitérve gyorsan meg kell fordulni és célozni...Ugye nem is olyan egyszerű, főleg ha többen vannak! Ott vannak azután a patkányok: velük semmi gond nem lenne, ha egyszerre nem többtucatnyian rohamoznának... nem marad más, mint az eltaposásuk. Belőlük is mindenféle rovarból épül fel egyébként az egyik többször is visszatérő főellenség. Ha már főellenség, akkor had említsem meg kedvencemet, a hatalmas, újjából mindent söprő Behemothot. Különösen tetszettek egyébként azok a lények, melyeket ha nem tapósunk el időben gazdatestet keresnek, amely felett azonnal átveszik az irányítást.

A lények döntő többségének AI-je egyébként nem valami meggyőző. Néha mintha csak egy ZS kategóriás akciófilmet látnánk: a szörnyek megvárják, amíg legyakjuk társukat, addig csak a közelben toporzékolnak. Van persze ellenpélda is, amikor mindenki egyszerre támadja be Johnt, de mondom nem ez a jellemző. Ennek köszönhetően könnyű a játék, még a legnehezebb fokozaton is játszi könnyedséggel végigjátszható. Ehhez nagyban hozzájárul az is, hogy bőséges resource: lépten nyomon lőszerutánpótlásba, energiaitalba botlunk, ha más nem vízkészlet, például csap formájában. Fontos még megjegyezni egyébként, hogy a belső nézet nem csak a sötétben való látást, hanem az emberi testet magukra öltött démonok leleplezését is szolgálja.

CONSTANTINE
THE VIDEOGAME

LÁVA

A történetvezetéshez hasonlóan a prezentáció is hű a filmben látható, a rendező „előéletének" köszönhetően leginkább egy videoklipihez közel álló képi világhoz (valami olyasmit képzeljetek el, mint a The Cell). Ennek megfelelően akárcsak a filmmenet, két részre osztható a játék grafikája is, a normál világban, valamint a Pokolban játszódó jelenetekre. A mi világunk megvalósítására leginkább az éles kontúrokkal övezett, szépen felépített, kissé sivár külső és belső terek a jellemzőek. Ha hasonlítanom kellene, akkor hangulatilag a Max Payne első részét tudnám említeni. A Poklot már sokkal valósághűbbnek titulálnám, persze csak ha jártam már volna ott. Mindenesetre nagyjából valahol az itt látottakhoz hasonlóan tudnám elképzelni a vörösben és narancsban úszó modern Inferno bugyrait: mindenhol röpködő, rozsdás roncsok, izzó, tovaszálló pernyében szikrákban gazdag felforrósodott levegő. Bár a sterilitás valamelyest itt is összességében zsír! Hatalmas erénye a játéknak, hogy minden szint között, sőt még az egyes szinteken, pályaszakaszokon belül is remekül renderelt mozikat tekinthetünk meg, amelyek teljesen filmszerűvé teszik a játékélményt. A fény-árnyék játék bár nem tökéletes, a köd effektnek is szembetűnők a poligonjai azokon a pontokon, ahol érintkeznek a talajjal, de az összhatás még is igen jó! Ha ehhez még hozzászámoljuk, hogy a karakterek animációja, felépítése kellően részletes, megjelenítésük pedig szaggatásoktól mentes, illetőleg hogy a kamera nézetekkel vajmi kevés a probléma, akkor kétségbevonhatatlan, hogy a előző megérdemelt. A zenék igazodnak a hangulatához, a Dolby Digital 5.1-ben felcsendülő dallamokra nem lehet panasz, csakúgy nem, mint a hanghatásokra, robbanásokra, fegyverhangokra, a lények visítására, hörgésére, üvöltésére. Komolyan mondom az előzetes elvárásaimhoz képest szép munka!

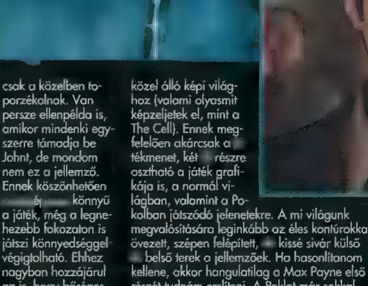
FINAL DOOM

Szinte csak kizárólag pozitív élményekről számoltam be a játék kapcsán, így talán magyarázatra szorul a 6.5 pont, amit adtam. Igazából különösebb gondom nem volt vele, azon kívül, hogy egy filmadaptáció. Azok meg egy-két kivételtől eltekintve nemigen érnek többet ennél a pontszámnál. Hogy miért? Mert érezhető rajtuk, hogy film premierjével időben kell kijönniük... agyatlan, átlagos akciójátékok ezek, melyek ha ideig-óráig szórakoztatnak is nem lesznek klasszikusok. Egy Punisher, Spiderman, X-Men, Hellboy játékadaptációja nem a témaválasztás miatt nem lehet klasszikus. Azért nem lehet, mert egyszerűen a futószalag mozik és nem közvetlenül a jobbnál-jobb képregények képzik az alapjaikat. Nem véletlen az, hogy a filmekből készült képregények korántsem olyan jók, mint azok, melyek ugyanezen mozik világát inspirálták.

Fentiek ellenére kellemes csalódás volt a Constantine. Egy pár napot elszórakoztam vele, hiába nem más, mint egy agyatlan zúzda. Nem Doom III, nem is Half-Life 2, még csak nem is Max Payne, viszont szórakoztató, izgalmas és mint ilyen a hétköznapok fáradt estéin pihentető kikapcsolódás. Nem azt mondom, hogy mindenki rohanjon a boltba megvenni, de aki szereti a horror- és akciójátékokat, illetve a sötét hangulatú képregény feldolgozásokat az mindenképpen adjon neki egy esélyt. Ha más nem majd elcseréli az egyébként elég jónak ígérkező, az Amerikai Psychoból megismert Christian Bale főszereplésével készülő új Batman film játékadaptációjára.

[Dae]

suffocation@japan.co...



CONSTANTINE	
SCI / BITS STUDIOS	
MÁS VERZIÓ: PS2	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
1 mentés 13 blokk, do 5.1

✔ kellemes kikapcsolódás, hű a filmhez és valamelyest a képregényhez
✘ a nagy átlagnál semmilyen szempontból sem jobb

6.5 pont

MARTIN BELESZÓLI

A film előzetese eléggé felcsigázott, szívesen megnézném már. Azt gondolom valami TALÁN elindult a filmvilágban. Több olyan mozi is lesz az idén, ami TALÁN beválthatja a hozzáfűzött reményeket, és TALÁN kielégíti a videojátékosok és képregény rajongók igényeit: Sin City, Sky Captain and the World of Tomorrow, Fantastic Four – ezek az én ajánlataim.

AZ ÚJ KÖZTÁRSASÁG „LOVAGJAI”

A STAR WARS ÉVE

[illegible] és a Star Wars” címet szerettem volna adni ennek a bekezdésnek, de [illegible] gondolom, hogy az olvasókat sokkal inkább érdekli az, hogy miért is tartom 2005-öt a Csillagok Háborúja évének. Így elöljáróban magamról csak azt szeretném elmondani, hogy nem tartom magam rajongónak: nincs a szobám minden négyzetcentimétere kiplakátolva, George Lucas aláírását sem tartom bekeretezve a falon és Jabbának sem szoktam beöltözni üres perceimben. **(Pedig még jelmez sem kéne... Martin** [illegible] Ugyanakkor rendszeresen veszem a képregényeket angol és magyar nyelven egyaránt (utóbbit értelemszerűen csak azért, hogy ezzel is támogassam a magyar kiadót, angolul úgyis megvan és jobb minőségű a kiadvány), régebben elég sok könyvet elolvastam és egy teljes focicsapatnak nincs annyi [illegible] összesen, amin meg tudná számolni, hogy hányszor láttam az epizódokat. Azt gondolom ugyanakkor, hogy ez önmagában kevés, ettől még senki nem nevezheti magát hatalmas rajongónak, én sem vagyok az. De a szívem csücskében ott van a helye az egész franchise-nak, még akkor is, ha az üzleti vonatkozások mögött a háttérben gyakran csak erős takarásban, elmosódva sejlik [illegible] a régi dicsőség és hangulat. *Hangulat* – kulcsfogalom. Erre lehet építeni a mai napig. Talán a legironikusabb az egészben, hogy sok árukapcsolt alkotásban – tessék itt a könyvekre, k[illegible] nyekre és játékokra gondolni – a mai napig több [illegible] lőle, mint az újabb filmekben. Persze ki vagyok [illegible] hogy leszóljam ezeket, felesleges, na meg persze megtette már szinte mindenki.

Májusban – ezt mindenki tudja – [illegible] az új epizód, és minden szempontból elő van készítve neki a terep. [illegible] ősszel a Battlefront aratott hatalmas sikert azzal, hogy középszerű megvalósítás mellett [illegible] óriási volt a hangulata. Ezt követően a [illegible] köztársaságban tehettünk egy ismételt utazást – az első KotOR-t kaptuk új történettel, [illegible] nem [illegible] rontottak [illegible] legalább semmit, [illegible] teljesen meg voltam elégedve vele. Áprilisban jön a [illegible] go figurákkal operáló játék, év végén PC-re egy straté[illegible] még ki tudja micso[illegible] Ezek mindegyike h[illegible] talmas siker (lesz), akár tetszik, akár nem. Én a csodát már hónapok óta egy olyan alkotástól vártam, mely történetével beékelődik a második és harmadik rész eseményei kö[illegible] ez pedig a **Republic Commando**. Kicsit megijedtem, amikor Böjti [illegible] lekóstolva a játékba kicsit fanyalogva nyelte le a nagy részét, a többit pedig kiköpte, de most, hogy megjelent, már tudom: nem hiába vártam. Csoda ugyan nincs, de van helyette sziporkázás, tündök[illegible] magától a kézbe mászó joypad.







TÖBB MINT KLÓN I

Balesetek mindig történnek, egy olyan gyárban, ahol több tízezer klón készül, ez természetes. Nem mindenki tökéletes, vannak, akik társaiktól eltérően tanulják a leckéket, akiket nem az érdekel, amit kapnak, hanem az, amitől eltiltják őket. Nevezhetjük lázadóknak vagy szimplán csak kreatív gondolkodásúaknak ezeket a [illegible] nokat, tulajdonképpen mindegy. Viselkedésüknek, habitusuknak és szokásaiknak köszönhetően eltérnek több tízezer társuktól. [illegible] kérdés, hogy mit lehet csinálni velük, azokkal, akik [illegible] az „elhasználható” katonák soraiba sem képesek megfelelően betagozódni? Hajítsuk ki őket, mint a selejtet? Kegyes halál legyen a jutalmuk? Dobjuk le a csapatot egy [illegible] ismert bo[illegible] hadd bolduguljanak magukban? Nem véletlenül [illegible] a jedik, ugyanis rájöttek, hogy ezek a klónok milyen jól használhatók [illegible] zonyos helyzetekben (az [illegible] már a sors iróniája, hogy kicsit renitens viselkedésü[illegible] inkább emlékeztet az „apára”, Jongo Fettre, mint több tízezer társuké). Ha egy feladat során szükség van arra, hogy egyéniségek [illegible] gozzanak össze igazi csapatmunkával, esetleg még a kreativitásukat is felhasználva, ők lesznek a tökéletes választás. Egyszerű katonák nem tudják megoldani ezeket a helyzeteket, a jedik ped[illegible] kevesen vannak ahhoz, hogy mindenhol jelen legyenek (arról nem [illegible] beszélve, hogy a puhány világos oldal követői inkább elküldik a piszkos munkára csapatunkat, [illegible] „nem [illegible] zavar [illegible] modni az erőben”). Itt jövünk hát mi a képbe, egy négy fős csapat vezetőjeként. Társaink valódi egyéniségek, akik szókincse nem korlátozódik a „yes sir”-re, [illegible] egymásért is hajlandóak küzdeni. Szabotázsakció? Megoldjuk! Behatolás sűrűn felfegyverzett ellenfelekkel teli területre? Nem probléma! És hogy mennyire igaz az, hogy mi mások vagyunk? Mind a négy [illegible] rendelkezik az azonosítószám mellett saját névvel, [illegible] néhány óra játék után mindenkit meg tudunk különböztetni [illegible] beszólások alapján [illegible]. Nem egy utolsó szempont az sem, hogy mindenkinek a páncélzata [illegible] színűre van festve, ezzel is egyedülállóak [illegible]nk a seregben. Igazi egyén[illegible] akik bárhova [illegible] vezetőjüket és mindenhez [illegible] záfűznivalójuk. Bármilyen hihetetlen, meg fogjuk szeretni őket a végére...



TÖBB MINT KLÓN II

Azt talán mindenki tudja, hogy a Republic Commando egy First Person Shooter (aki nem, az ezennel megtudta). Xbox + FPS = Halo sorozat. Elsőként ez jut eszébe mindenkinek, ugye? [illegible] akkor ezt felejtsük el elsőként. Aki össze akarja hasonlítani a két alkotást, az próbálkozhat akár a Jak [illegible] a Super Mario Sunshine, esetleg egy [illegible] pán RPG [illegible] a KotOR összevetésével [illegible] – felesleges. Attól, hogy FPS a RC, még egészen más versenyben indul. Összehasonlítási alapnak két vetélytársat javasolnék. A téma miatt az első legyen a nem is [illegible] megjelent Battlefront. Belső (+ külső) nézet, Star Wars hangulat, a [illegible] mellett elhúz a lézerpuska lövedéke, valódi csatahan[illegible]at. Ha kedvünk úgy tartja, beszállhatunk egy jármű[illegible] legyen az lépegető vagy A-Wing [illegible] repkedhetünk egy sort. Az újszerű, FPS-ben ritkán [illegible] ötletek száma ennyi, ha lehámozzuk a SW-héjat, a gyümölcs már nem is annyira kívánatos. A Republic Commando tíz perc alatt agyonveri a Battlefrontot minden szempontból, higgyétek el!

Nézzük a második számú versenyző(ke)t, aki nem [illegible] maválasztásával, hanem stílusával próbál beszállni a [illegible]be. Ezek a csapat alapú [illegible] játékok, gondoljunk [illegible] a Full Spectrum Warriorra vagy a Rainbox Six sorozatra. Most tudom, hogy egy mondattal több száz ellenséget szerzek magamnak, de kimondom: a hideg futkározik a hátamon ezektől az alkotásoktól. Mindazt nélkülözik, amit keresek a játékokban, a könnyed irányítástól kezdve a gördülékeny, önma[illegible] játszató történeten át a szórakoztatásig. Nem a „nehéz” a jó szó rájuk, inkább a feleslegesen túlbonyolított. Meghajolok előt[illegible] elismerem a nagyságukat, de nem szeretnék a mostaninál közelebbi [illegible] csolatba kerülni velük. Tudom, hogy akik szeretik ezeket, pont azok miatt áll a szívükhöz közel, amit én hibaként rovok fel – tiszteletben tartom ezeknek a játékosoknak a véleményét, kérem ők is tegyék ezt az enyémmel. A Republic Commando pont a fent említett játékmenet drasztikus megváltoztatására tesz kísérletet, hiszen besorolás szerint ez is egy csapat alapú FPS, ahol a „csapat” fogalma legalább annyira átértékelődik, mint a megszokott játékmenet.



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

AZ EGYGOMBOS IRÁNYÍTÁS

Mint már szó esett róla, a négy fős csapat vezetőjét [redacted] kítjuk, a többiek páncélzatába nem bújhatunk bele, csupán utasításokat adhatunk nekik a küldetések során. [redacted] Lucasarts-nál nem vicceltek, a kissé nehézkes irányítás [redacted] lendületesen ötestek a ló túloldalára, hiszen a parancso[redacted] nagy részét egyetlen gombnyomással adhatjuk ki. [redacted] még nem tapasztalta működés közben ennek a működését, most bizonyára szkeptikusan fanyalog – vajon műkö[redacted] ez a rendszer? De még hogy! Nézzük [redacted] gyakorlatban az egészet!

Vannak bizonyos tereptárgyak, melyeket megközelítve megjelenik előttük egy ikon. Erről tudhatjuk, hogy vagy mi [redacted] használni ezeket valamilyen formában, vagy valamelyik [redacted] emberünket rendelhetjük hozzá. Ha megnyomjuk a már említett mágikus gombot, megjelenik beosztottunk holo-képe, és ott is marad egészen addig, amíg említett sze[redacted] oda nem [redacted] és rendeltetésszerűen [redacted] nem kezdi használni a tárgyat. Azért jó [redacted] a holo-képet, mert ha nagy a kavarodás, [redacted] tudni fogjuk, hogy kit hova rendeltünk, hiszen nem minden esetben ér oda szegény egy másodperc alatt. És hogy mik lehetnek ezek a [redacted] reptárgyak? Az alap a gyógyító berendezés, amit mi is használni fog[redacted] de vannak bizonyos fedezékek is. Ha [redacted] mögé beküldünk valakit, akkor takarásból fogja osz[redacted] az áldást. Ha az úton nem tudunk továbbhaladni, egy gombnyomás, és valaki már [redacted] is a robbanószerkezettel, amit élesítés után akkor robbanthatunk [redacted] amikor nekünk tetszik. Ha hackerre van szükség, szintén csak odaküldünk valakit a megfelelő helyre, és már nyitja is az ajtót. Találtunk egy barikádot, ami mögül lehet hajigálni a gránátokat? Gyerünk, valaki feküdjön be mögé! Egy hatalmas ágyú áll el[redacted]tva? [redacted] hozzá a legjobban, srácok? Talán enny[redacted] látható, hogy nagyon könnyen és hatékonyan lehet a csapatunk tagjait a megfelelő helyre irányítani, hogy a dolgukat a legügyesebben végezzék. Szinte hihetetlen, hogy ilyen egyszerű dolog mögött mekkora lehetőségek rejlenek, nem csodálkoznék, ha klónok tucatjai árasztanák el a világot hónapokon belül, de ezek a másolatok nem Jango Fettet, hanem a Republic Commando [redacted] tékmenetét koppintanák.

További lehetőségeket [redacted] magában az, hogy négy gombbal különböző parancsokat adhatunk az osztag [redacted] jainak, akik ezek hatására pl. elkezdenek fedezni minket, együttesen egy ellenfélre koncentrálják a tűzerőt, vagy egyszerűen csak a nyomunkban maradnak. A kettő módszer tökéletesen működik együtt, lám, nem kell agyonbonyolítani ebben a stílusban sem semmit, ha megy ilyen gördülékenyen [redacted] Ha pedig valaki azt hinné, hogy a Republic Commando csak egy újabb játék, amiben a fejlesz[redacted] arra tesznek erőfeszítéseket, hogy az elkényelmesedett játékosok keze alá tegyenek mindent, az téved: kihívás van [redacted] is elég!

CSAPATÉPÍTŐ TRÉNING

A cikkben mindeddig nem húztuk meg a ravaszt, csak arról [redacted] szó, hogyan dolgoznak a kezünk alá az embereink. Önmagukban persze ők sem tudnak mindent megoldani, még akkor sem, [redacted] meglepően jól sikerült a mesterséges intelligenciájuk, amiért még egy [redacted] pont illeti a [redacted] lesztőket. Az utasítások kiadásán kívül az irányítás megegyezik az FPS-ekben általánosan megszokottakkal, [redacted] most játszik először ilyen játékkal, az [redacted] hamar rá[redacted] [redacted] sokak számára kicsit kiábrándító lehet, az a [redacted] yverek mennyisége. Sem lőfegyverből, sem eldobható bombából nem fogunk tucatnyi különbözőt találni, szokjon hozzá mindenki a gondolathoz, hogy az alapfelszerelésen kívül minden egyes fegyver megszerzésekor pezsgőt kell bontani. Azt ajánlom, ne hibaként fogjuk ezt fel. Ha a [redacted] téktechnikai szempontokat (legyen benne ezer fegyver, hát romnál többet igaz, hogy nem használok, de akkor [redacted] gyen sok!) nem vesszük figyelembe, akkor ez reális. Miért tettek volna bele olyan fegyvereket, amiket soha, semmi[redacted] formában nem használt még senki a Star Wars univerzum filmjeiben és egyéb történeteiben? Csak azért, hogy legyen? A feladatokat tessék megoldani taktikázás[redacted] ne nyers erővel! Nem véletlenül van ott a csapat mellettünk, itt néha nem a „megyek előre, aztán tüzelek" [redacted] tékmenet a célravezető – bár kétségtelen, [redacted] esetenként bejön ez [redacted] Ekkor fennáll a veszélye annak, hogy kamikáze rohamunknak az lesz a vége, hogy fekvő testhelyzetből fogjuk szemlélni a világot. Game Over? Korántsem. Ilyenkor lehetőségünk van segítséget kérni az egyik társtól, aki odasiet hozzánk és „feléleszt". [redacted] feledjük, [redacted] ilyenkor fegyverét leereszti [redacted] csak velünk foglalkozik, tehát egy [redacted] talmas csetepaté kellős közepén nem biztos, hogy [redacted] kell hívnunk, mert a végén hátba lövik. Ilyenkor érdemesebb néha kivárni, míg [redacted] „gyerekek" rendet tesznek, [redacted] amikor elült a csatazaj, csak akkor kérni a segítséget. Természetesen néha minket is hívnak, olyankor eldönthetjük, hogy megyünk-e, [redacted] mással foglalkozunk. Ha egyébként [redacted] közel érték az ellenfelek, érdemes a közelharci támadást is használni [redacted] a csuklópáncélba rejtett penge), illetve a csapatutasításokkal operálni.

A STAR WARS TÖRTÉNET...

...most elmarad. Egyrészt azért, mert nyilván nem akar[redacted] sokat elárulni a harmadik epizód moziba kerülése előtt, [redacted] a sztori vége is egy kissé furcsára sikeredett. Több tesztben olvastam, hogy sokan [redacted] voltak háborodva azon, hogy a „folytatása következik" felirat milyen történé[redacted] után következik [redacted] nekem nem volt ilyen gondom, bár a hiányérzet kicsit indokolt. Itt elsősorban minden az akcióra épül, eköré csak egy vázlatos történetet sikerült kerekíteni, semmiképpen nem veszí[redacted] a versenyt [redacted] a KotOR-[redacted] de nem is ez a [redacted] változatos külső [redacted] belső helyszíneken haladva írtjuk a Köztársaság ellenségeit, míg el[redacted] a következő filmben is nagy szerepet kapó Kashyyy[redacted] a vukik bolygójára. A hangulat tehát garantált, a fenti áradozásom a játékmenetről pedig talán bebizonyítja, hogy nem kell félni semmitől, egyensúlyban vannak itt a dolgok. [redacted] rengeteg mindenről szerettem volna szót ejteni, de sajnos ennyi fér a két oldalba. Előzetes tippem ellenére nem lesz tehát az év játéka a Republic Commando, [redacted] ennek ellenére a legjobbak között van.

Mivel internetes fórumokon az elmúlt hónap óta volt hangos, hogy ilyen rosszul meg olyan furcsán pontoznak néhányan az 576 Konzolnál, álljon [redacted] egy rövid vélemény. Evidens dolgokat fogok mondani, nem hiszem, hogy van értelme vitázni az egészről, de ha egyesek ezt igénylik, akkor legye[redacted] A cikkek végén szereplő pontszám egyszerre szubjektív [redacted] objektív. Szubjektív azért, mert akárcsak [redacted] műalkotás, egy játékprogram [redacted] mást jelent mindenki[redacted] Akár stílusa miatt, akár a játékos pillanatnyi lelkiállapotából adódóan a legrosszabb is szórakoztatha[redacted] legjobb is okozhat csalódást. Mindenki felett [redacted] [redacted]gos vélemény nincs. Ugyanakkor beszéljünk az objektivitásról [redacted] A cikkek mögött kemény munka van [redacted] némi tapasztalat – ami talán feljogosítja arra a tesztelőt, hogy büszkén vállalja a véleményét. Az [redacted] ennek ellenére nem [redacted] egy számnál. Ha valaki tizet [redacted] és kevesebbet kap, nincs [redacted] a világvége. Ha valaki szerint egy játék csak 6, és a tesztelő 8-at [redacted] akkor sem [redacted] össze az Eiffel-torony. Segíteni és szórakoztatni szeretnénk a vásárlókat, nem [redacted] be vésett kinyilatkoztatásokkal traktálni [redacted] végül de nem utolsósorban: nem kívánunk szolgai módon külföldi pontszámokat másolni sem). Kicsit visszakanyarod[redacted] va [redacted] Republic Commandohoz, a végén szereplő 8.5 pontot is [redacted] tessék értelmezni. Ez egy magas pontszám, olyan, amilyet érdemel. Nem az én pontszámom. Én egy erős 9-est [redacted] [redacted] rá, mert a pozitívumok mellett – újszerű irányítás, kőkemény SW hangulat, kéletes beszólások és zenék, [redacted] mesterséges intelli[redacted] – eltörpül a rövid, [redacted] 10 órás játékmenet [redacted] a kissé háttérbe szoruló sztori, öröm nézni, hogy SW licenc nélkül is megállna a [redacted] a produktum (jelzem, a multiplayert egyelőre nem lehetett kipróbálni, de a szavatossági gondokon minden bizonnyal hatalmasat [redacted] javítani)! Böjtinek nem tetszett, megbeszéltük, az előzetest 7.5-re értékelte volna. Barátaimnak megmutattam, 8.5 [redacted] 9.5 között hangzottak [redacted] vélemények, Martin lehet, hogy megint mást gondol. Senki nem [redacted] tudni olyan pontszámot mondani, ami mindenkinek tetszeni [redacted] De hát ettől szép az egész, ha mindenkinek ugyanaz lenne a véleménye mindenről, nem lennénk mások, csak klónok. És akkor hova tűnne az egyéniség?

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Nekem nem tetszik a játék, mert nem bírom, amikor a kilátást valami „ott oldalt" eltakarja. Talán ezért már az első pálya végéig sem voltam képes eljutni.

SW REPUBLIC COMMANDO

ACTIVISION / LUCASARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-16 játékos, xbox live, dd 5.1, system link

✔ a stílust elég keményen gatyába rázza és irányt mutat ● jövőre nézve
✕ elég rövidre sikeredett, de más kiemelkedő hibája nincsen

8.5 pont

A JÖVŐ DZSUNGELHARCA





Azon tűnődöm, vajon hány X tulaj emlékszik még *Adam*ra a régi konzolos időkből. Ő egy tipikusan olyan békés tesztelő volt, akit szinte sohasem lehetett kihozni a sodrából. Na, ezt csak azért említem, mert ő volt ennyire lenyűgözve, élete talán első meches játékától, a PS2 kezdeti korszakában kiadott Gungriffon Blaze-től (39. Konzol). Meches játékokból ugyan nagyon sokat találunk ■ piacon, de a Gungriffon igazi jellegzetessége az FPS jellegű játékmenet, amely igazán valósághűvé teszi az akció élményét. 4 év után a *Tecmo* közreműködésével végre az X tulajok is kaphatnak egy rövid kis ízelítőt belőle, a **Gungriffon: Allied Strike** néven megjelent grafikailag feltuningolt változat által.

MECHEK, FEGYVEREK

A stuff történeti hátterében most nem annyira mélyültem el, de annyit kibogarásztam, hogy a közeli jövőben játszódik, méghozzá a Távol-kelet különböző fantázia szülte helyszínein. A küldetések előtt kapunk egy hosszas eligazítóst, majd kiválaszthatjuk a mechünket. (Egyébként ■ menürendszernek szerintem erős retrofeelingje van.)

Sajnos az egész játékban alig 7 mech, és egy földi harcjármű közül választhatunk. A fegyvereket mindig állítsuk be a küldetések előtt, mert a játék alapból nem a leghatékonyabbakat ajánlja fel nekünk.

MARTIN BELESZÓL!

Annyi, de annyi (jó) meches játék van X-re, hogy talán ezt ki sem kellett volna adni. Ennél már másfél évvel ezelőtt is láttam jobbat!

A mecheket 5 tulajdonság alapján választhatjuk ki: armor, speed, radar range, rollerdash time, flying time. A harmadik tulajdonság, bár nem tűnik annak, de igen fontos, mert bár a térképen (X) minden ellenséget láthatunk, de a cockpitünk csak bizonyos távolságon belül képes befogni az ellenséget. Itt megjegyezném, hogy szabad – tehát nem fás – terepen érdemes bezoomolni (jobb analóg kar benyomása), és például a gépágyúval a távoli ellenfeleket leszedni. Csak addig maradhatunk bezoomolva, amíg el nem mozdulunk, ezért vigyázzunk, nehogy oldalba támadjanak, amíg egyhelyben rostokolunk. A rollerdash (B) segítségével bizonyos ideig tudunk siklani a földön, a flyinggal (A) pedig a Robotech: Battlecry-hoz hasonlóan repülhetünk. Ezeket ritkán használtam harc közben, de arra nagyon jók, hogy előbb odaérjünk egy helyszínre.

4 fő fegyvertípus közül választhatunk (L):

- A gépfegyver kifogyhatatlan, és közelről rendkívül hatékony, d■ vigyázzunk, mert tartós használat után besülhet, és ilyenkor hosszas másodpercekig védtelenek maradunk.
- A gépágyú szintén kifogyhatatlan, de inkább csak távolabbi ellenfeleknél ajánlott, mert másodperces szünetekkel tüzel. Minden huszadik lövedék után újra kell tölteni (Y).

Ha a mech karja komolyabban sérül, általában ez ■ fegyver válik elsőként használhatatlanná.

- Az RP egy nagyon brutális fegyver, de sajnos csak nagyon kevés muníció áll rendelkezésünkre. Közepesen távoli ellenfeleknél ajánlott, mert a robbanás erejétől nem csak az ellenség, hanem mi is sérülhetünk.
- Az ATM nem olyan brutális, mint az RP, de ■ segítségével be lehet fogni az ellenfeleket (lock on), bár ez eléggé nehézkes, és nem mindig van rá idő a csatamezőn. Sajnos akárcsak mi, az ellenség is viszonylag könnyedén elkerülheti a lövedéket egy kis oldalazással, és az ATM-ből is kevés ■ muníció.

A mechünknek ugyan van egy fő „életenergiája", de ezt ötletesen négy fő „testrészre" osztották fel, amelyek a találatok szerint külön-külön sérülnek, és ennek függvényében esnek ■ bizonyos funkciók, pl. komolyabb fejsérülésnél bereped a cockpit üvege, és megszűnik ■ radar.

KÜLDETÉSEK

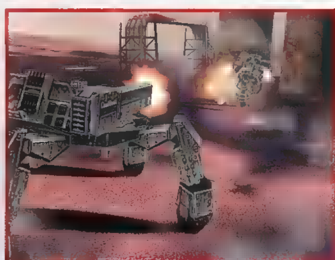
A győzelem fontos kulcsa az utántöltés. A küldetés során egyszer, vagy kétszer beszólnak rádión, hogy érkezik az utántöltő helikopter. Ilyenkor a töltő pozíciónál egy zöld célkereszt jelenik meg a térképen, de ■ helikopter helyzetét ■ térképen is nyomon követhetjük. Nagyon vigyázzunk, hogy ilyenkor kellően tisztítsuk meg ■ terepet, mert az ellenség ilyenkor előszeretettel támad ránk, és ■ helikopterre. Röviddel azután, hogy a gép a pozíció felé repült, a földön egy piros célkereszt jelenik meg, amire egyszerűen csak rá kell állnunk, és minden életerőnk, muníciónk és sérülésünk folyamatosan újratöltődik, illetve regenerálódik. Közben sűrűn forgolódjunk, és mérjünk csapást az ellenségre. Nem baj, ha lőnek közben, mert az utántöltés mértéke általában gyorsabb, mint a sérüléseké. A taktika része az is, ha tudjuk, hogy kb. mikor érkezik ■ helikopter, milyen útvonalon menjünk hozzá, és hogy egyáltalán megéri e kockáztatni, mert néha érdemesebb a maradék életerőnkkel lecsapni az utolsó célpontra.

A küldetés során mindig akad számos, vagy kevésbé számos segítőtársunk, melyekből egyet mi magunk választhatunk ki a menüben. Fontos ■ csapatmunka. Az egyszemélyes hadsereg szerepe itt nem kifizetődő, ugyanakkor az sem hasznos, ha hátul megbújunk. Figyeljünk ■ társaink életére, és próbáljunk meg közös erővel győzni.

A küldetések ideje változó, 7 perctől 15 percig terjedhet. Sajnos gyakran az idő ■ legnagyobb ellenségünk. Gyakran előfordult, hogy mire minden ellenséget leszedtem, mert egyébként szerencsére csak meghatározott számúval találkozunk egy pályán, már lejárt az időm, mire elértem volna az utolsó célpontot. A küldetéseink során egyébként különböző létesítményeket, szállítmányokat, vagy egy bázist kell elpusztítani, vagy megvédelmezni (ezeket kékkel jelölik, míg minket és társainkat zölddel, az ellenséget pedig pirossal). Az utóbbinál természetesen az időhatár végéig ki kell tartani, vagy pont úgy van kiszámolva az időlimit, hogy pl. ■ szállítmány az utolsó másodpercekben érje csak el ■ biztonságos zónát. Mechek, helikopterek, tankok, és egyéb földi harcjárművek egész hada ellen kell küzdenünk.

A terepek leginkább a Mechassault 2 szabadtéri pályáira emlékeztettek: hegyek, völgyek, mezők, és volt egy sivatagi pálya is. Előfordul, hogy a küldetés helyszíne egy bázis, vagy egy reptér. Már a térképen behatárolt csatatér sem túl nagy, de a radarunkon még ennél is szűkebb határt szabnak nekünk. Ha ez utóbbiról letérünk, ■ játék veszettül sípol, ha az előbbit is elhagyjuk, akkor kezdhetjük elölről a küldetést.





ÉRTÉKELÉS

A grafika technikailag csupán közepes, de a környezet megjelenítése legalább valósághű.

Ez utóbbi többek között az enyhén elmosott grafikai stílusnak köszönhető. A terepobjektumok, mint pl. a fák elég szegényesen festenek, de a vízfelszín, különösen amikor naplementekor a napsugarak megcsillannak rajta, nagyon szép látványt nyújt.

A játék zenéje csak szimplán megfelelő, de ■ hangok kifejezetten jól sikerültek. Erőteljesen ropognak a gépágyúk, és a robbanások még brutálisabban is dübörögnek, mint ahogy azt remélni mernénk. A térhangzás is jól érvényesül, melynek segítségével valóban a cockpitben érezhetjük magunkat, ahogy a mozgó alkatrészek és a fegyverek hangjai „körülölelnek" minket.

A Gungriffon: AS nem egyszerű játék, pedig végig easy fokozaton játszottam, úgyhogy semmiképpen sem hívnám észnélküli lövöldözésnek. Taktikusnak kell lennünk, és minden akciónkat meg kell tervezni.

Az irányítás tipikus két analógkaros FPS kezelés. Külső nézetből (Back) is játszható a stuff, de úgy nem annyira hangulatos.

A játék kezelése megfelelő (próbáljunk meg rengeteget oldalazni a harcok közben), ám a játék nehézségi szintje pályánként változik. Az első küldetés még nem okoz gondot, de a második már iszonyúan szívatós. Kb. tizedszerre sikerült csak megcsinálnom, de utána már viszonylag könnyebben haladtam előre ■ küldetésekben. A későbbi pályákat néha elsőre, néha csak harmadszorra, vagy negyedszerre sikerült végigvinnem. A játék alig 13 küldetésből áll, de az utolsó előttinél egyszerűen elakadtam. Pedig higgyétek el, harciasan küzdöttem, de a tizedik próbálkozás után, úgy éjjel 3-kor elhagyott az erőm.

Az viszont dicséretes, hogy system linken, és Xbox Live-on keresztül nem csak deachmatch, meg team deachmatch áll rendelkezésünkre, hanem még egy pofás kis kooperatív mód is. Azon kevesek, akik ki is tudják használni, képzeljenek oda legalább plusz 1 pontot az értékelőbe.

VÉGSZÓ

Az ál-FPS köntösbe öltöztetett Gungriffon: AS igazi erénye ■ viszonylag valósághű és izgalmas csaták sorozata. A feladatoknak, bár elsőre nem hangzanak változatosnak, talán egyike sem unalmas, tehát nem a hangulattal van ■ probléma. A stuff problémás része, hogy egy-két pálya nehézségi szintjét feleslegesen elnehezítették, véleményem szerint le sem tesztelték, amivel igen csak elcseszték ■ játékmenet egyes részeit. A legnagyobb probléma pedig az, hogy a 13 küldetést alig két éjszaka alatt szinte teljesen lenyomtam, és szerintem nem ez az a játék, amit többször is végig szeretnénk vinni, a multiplay támogatás pedig csak nagyon keveseket érint. Mindenképp megér egy próbát, de szerintem ezt a játékot sokkal érdemesebb kölcsönözni (már ha van rá lehetőség), mint megvásárolni.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

GUNGRIFFON: ALLIED STRIKE

TECMO / GAME ARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
dd 5.1, (1-8) xbox live, system link

+ fps jellegű hangulatos mechjáték
+ jók a hangefeffektek
- nagyon rövid, egy-két küldetés iszonyúan szívatós

5 pont

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Néhány hónapja teszteltük ■ GameCube-hoz készült speciális konga dob kiegészítőt, és tessék: már itt is van ■ következő game, ami használja eme egyedi, ámbátor talán nem eléggé érdekes „kontrollert". Szerencsére ■ **Junglebeat**tel azok is játszhatnak, akik nem rendelkeznek a dob kiegészítővel, a játék ugyanis úgy lett megírva, hogy egyaránt használja a sima kontrollereket, és ■ dob kiegészítőt is. A *Nintendo* szerint persze az igazi élvezetet ■ játék sava-borsát a kongázás adja, erre utal ■ dobozon olvasható „Best with Donkey Bongo" felirat is, de ezt hamar megcáfolnám.

Bár volt lehetőségem dobbal is játszani, nekem mégis inkább a hagyományos kontroller esett jobban kézre. A bongo-kkal való játék igen sok gyakorlást igényel: amit viszont sem ■ játék hossza, változatosság, vagy épp tartalma nem hálál meg: ■ Jungle Beat ugyanis egy igencsak közepesre sikeredett töltelék játék, ami csak ideig-óráig köti le az egyszeri játékosokat. Megjegyzem egyébként sem túl szimpatikus nekem ■ Donkey Bongo. Sem ■ a játék, sem az előző nem győzött meg egy efféle kiegészítő szerkentyű létjogosultságáról. Azt meg külön ruhelem, hogy a gépkönyvben egy teljes oldalt csak annak szenteltek, hogy MIT NE TEGYÜNK ■ dobokkal. Például: ne tapsoljunk túl hangosan, mert az érzékeny tapsérzékelő szenzor bekrepálhat. Ne üssük túl erősen ■ dobokat, mert a benne található szintén érzékeny alkatrészek eltörhetnek, vagy hogy, csak kézzel doboljunk, nehogy beszakadjon ■ dobok „bőre", és még sorolhatnám. Vajon egy PS2-es táncszőnyegnél is megszabják, hogy mondjuk, csak negyven kilós emberkék használják, vagy hogy ne lépjünk túl erősen, teljes súlyunkkal az érzékelőkre? Nem hinném. No mindegy, ez is csak a Nintendót minősíti...

A játékban Donkey Kong a főszereplő, és egy hagyományosnak ugyan nem mondható, de ettől függetlenül teljesen old school kétdimenziós játék a Jungle Beat. Történet nincs, egészen egyszerűen minél több banán megszerzésen a cél a pályákon. Eme igen finom, erotikus és turmixolásra igencsak kiválóan alkalmas eledeleket mindenfelé találunk elszórva, hol egyesével, hol fürtökben, esetleg buborékokban lebegve, vagy ellenfelekből kiverve. Megszerzésük persze nem is olyan egyszerű, mint azt elsőre gondolnánk! Az irányítás elsőre ugyanis elég kaotikus, akár dobokkal játszunk, akár sima kontrollerrel. Ez ügyben, tessék alaposan átnézni a gépkönyvet, ahol minden részletesen össze van foglalva. Ha dobbal játszunk, ugye külön kell a jobb vagy a ball hordót püfölni a kívánt haladási irányban, illetve az ugráshoz mindkét dobot egyszerre kell leütnünk. A futáshoz egyre gyorsuló tempóban kell dobolunk, ■ tapsoláshoz pedig értelemszerűen nekünk kell tapsolni: ezzel persze nemcsak tapsolni tudunk, hanem ütni is. Szerintem még mindig egyszerűbb kontrollerrel játszani, ott ugyanis ■ két analóg kart, illetve néhány akciógombot ■ csak megvariálnunk, ami sokkal inkább kézre esik és átláthatóbb, mint ■ Bongo-s megoldás. Na persze, ettől függetlenül a játék irányítása rém szar: a sima pályákon még elboldogul az ember, a speciális dobó – lendítő – ugró – rugózó platformokat még megoldjuk valahogy, akárcsak a falról falra ugrásokat, ■ számtalanszor feltűnő segítőtársak irányítása sem túl nagy kihívás, de például: vannak olyan víz alatti részek, ahol elképesztően gyorsan tele lesz az ember bögyölője. Vagy amikor ejtőernyőzöl... vagy amikor a víz alatt úszol a kardszárnyúval... A játék egyébként leginkább a régi SNES-es Donkey Kong-okra hasonlít, de néhány helyszínt leszámítva megkockáztatom, hogy a régi Donkey játékok pályái jóval hangulatosabbak, összeszedettebbek, és persze akkori mércével nézve jóval szebbek is voltak. A Jungel Beatben nagyon sokszor eltávolodik a kamera a főhőstől (erre azért van szükség, hogy jól belássuk a pályákat), és még a állat nagy TV-n is kis műtyür figurát irányítunk. A hátterek és környezet is elég lapos: esetenként persze, mint amikor a semmi fölött bázikus magasan dobálnak „ágról-ágra" a kis majmok, és a háttérben egy hatalmas folyó szeli ketté ■ dzsungelt, eltátja az ember a száját, de ezek igen ritka alkalmak: ■ legtöbb pályán, mintha csak funkcionális szerepe lenne a környezetnek, kialakításuk csupán azt a célt szolgálja, hogy köntösbe bújtassák a leküzdendő ügyességi részeket.

A pályák persze királyságonként változnak: jeges, dzsungeles, víz alatti, erdős, sivatagos, lávás helyszínek követik egymást, kétpályánként pedig mindig egy-egy főellenséggel hoz bennünket össze ■ sors. Ezek közül akad ötletesek, mint például, amikor bokszolnunk kell, de a nagy, ormányából tüzelő harci elefánt is igencsak elnyerte a tetszésemet, (akinek az ormányóba kellett beledobálnunk a robbanó ananászokat (?), kár hogy a főellenfelek sokszor ismétlődnek, vagy nagyvonalakban hasonlítanak egymásra.

A játékban összesen tizennyolc pályát számoltam: ■ főellenségekével együtt persze, amit hozzávetőleg fél nap alatt nyomtunk le ■ csajommal: ami nem azt jelenti, hogy ki is végeztük ■ játékot! A pályákon ugyanis nagyon hamar végig lehet rohanni (kb. 5 perc egy szint), viszont a maximalisták az alap bronz Cresteken túl teljesíthetik ezüstre, aranyra, illetve platinára is a helyszíneket, ez később szükségszerű is, hiszen csak így nyílnak meg az újabb királyságok. A platinákhoz persze tökéletesre kell teljesíteni a pályákat: és mivel Donkey-nak nincs életereje (minden sérülésnél a megszerzett banán mennyiségéből veszít), sérülni egyenesen tilos. És ha ez még ne lenne elég, elmondom: hogy platina fokozaton nem elég simán begyűjteni minden banánt, és megölni minden egyes ellenfelet: még ■ különféle kombókkal plusz találatokat érő tapsolással is trükköznünk kell: ez már igazán hithű szamurájokat próbáló feladat. No, persze erre pörgessék ki ők ■ játékot.

Azért van a játéknak jó oldala is, például: tele van tipikus Nintendós ötletekkel. Az ötletes és poénos főellenség legyőzési metódusoktól elkezdve, ■ sima illetve közepes ellenfelek leolázását mind-mind ■ bongo-kra hegyezték ki, úgyhogy igazán jó ritmusérzék illetve sok-sok ügyességre lesz most is szükséged, mint azt régi Donkey játékoknál megszokhattuk. Ezenfelül pedig szinte minden pálya magában rejt valami újdonságot: hol egy-egy új segítőtárs akad (papagájjal repülhetünk, bikával lovagolhatunk, kardszárnyú delfinnel úszkálhatunk), hol pedig a környezet adta új ügyességi részek adnak új kihívást. Tapsra megnövő gombák, víz alatti áramlatok, liánt alkotó majomsereg, továbblendítő növények és majmocskák segítik az utunkat, így aztán rövidtávon ugyan, de a játék még szórakoztató is: kár, hogy hamar kiismerjük, kitapasztaljuk rejtett tulajdonságait, és onnantól már igencsak unalmassá válik.

Összegezve: pocsék irányítás, középszerű grafika és hangok, remek ötletek, sok kívánnivalót mag után hagyó megvalósításban, maximum egy napig tartó szavatosság (pont mint ■ Wario-ban, azt is kb. egy nap alatt lehetett kipörgetni fullra, akár csak a Driver 3-at, akár elhiszik ezt a fórumon okoskodó dudák akár nem). Hiába no, a Rare nélkül ■ Nintendo még két dimenzióban sem tud maradandót alkotni: már ami Donkey Kongot illeti. Vágom is a sutba az egészet és megyek nyomok inkább egy kis GT4-et ■ 129-esen. ;)

Az Istenek Felett Álló Csodalény
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Érdekes, de erről a játékról azt hittem, jobb lesz. Csopi, nem néztél be valamit...?

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
3 blokk, dk bongo

✔ vannak benne jó ötletek, donkey
✕ nyögvenyelős irányítás, rövid, pocsék játékmenet, töltelék játék

4.5 pont

KALAND(JÁTÉKOSOK)OROK, FIGYELEM! VAGY NEM?

THE LEGEND OF ZELDA®
FOUR SWORDS ADVENTURES





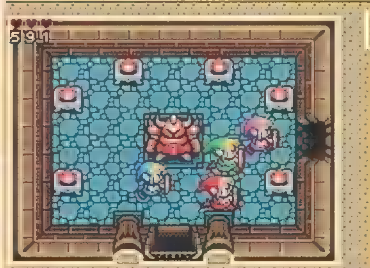
Legendás játékról írok nektek, egy olyan meséről, amely már réges-rég megérett arra, hogy ne csak gyerekeket, és gyereklelkületű kalandorokat varázsoljon el minden egyes részével, hanem kilépve a mágikus konzoluniverzumból, akár egy egész estés rajzolt csodaként a Multiplex-ek vásznai előtt szerezzen újabb rajongókat. Egy olyan játékról, amely mára egy nagyon komolyan elismert brandet épített fel maga köré, egy egész stílus-meghatározást jelentő emblémával gazdagítva, és öregbítve ■ máramár sajnos nem is olyan fényesen és veretesen tündöklő Nintendo hírnevét.

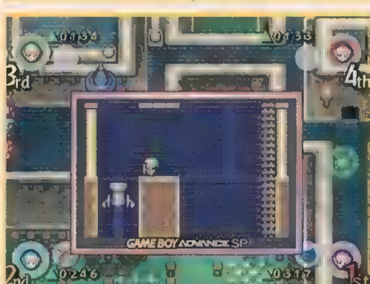
Ezt a csodaszép világot és univerzumot – a megfoghatatlant – Zelda Legendájaként ismerjük. A főszereplő szőke rosszcsont példátlan karriert futott be, és így méltó druszája lett a házon belüli szupersztárnak, Máriónak. Ő Link, az angyalarcú kamisz, aki kis kardjával és ■ kalandjátékok elmaradhatatlan alapfelszerelésével, a pajzzsal és a mágikus varázslatokkal, ezernyi kihívással szembenézve kerekedik felül minden egyes alkalommal a gonoszon.

A most megjelent **Four Swords Adventures**, bármilyen meglepő is, de ■ 16 bites időket idéző klasszikus, felülnézetes progikra hajazó grafikát használ. Ez elsőre lelombozólag hathat, de miután belemerültünk a játékba és átadtuk magunkat a logikai és ügyességi fejtörők nyújtotta élvezeteknek, rájövünk, hogy ez nem is rossz, sőt! De erről majd később.

Ez az új rész nem is annyira új, hiszen a már GBA-ra megjelent Link to the Past mellé „csomagolt" Four Swords feltuningolt Gc-s kiteljesedése, jól megborítva egy többszereplős kalandmóddal.

A mesekönyv kinyitása után megtudjuk, hogy a Gonosz ismét Hyrule földjén ólálkodik. A hercegnő hívat minket, aki elvezet abba a terembe, ahol ■ Hat-szűzleány őrzi ■ Négy Kard szentélyének nyughelyét. Ebben a pillanatban megjelenik az egész vidéket terrorizáló Vaati, aki megnyitja a túlvilágba vezető kaput, és elrabolja ■ hajadonokat, gyerekkori barátnőnkkel, Zeldával együtt. A kapu bezáródása után egy titokzatos fekete alak jelenik meg és elvisz minket a híres pallost rejtő barlangba, ahonnan már ■ kedvenc fegyverünkkel távozhatunk. A feladatunk tehát hogy megmentsük a kardokat őrző lányokat és a királynőt, és persze nem mellékesen utána járni Árnyék Link titkának.





Miután az első pályára kerülünk meglepődve tapasztaljuk, hogy rendhagyó módon most nem egyedül kell nekivágni mindennek, hanem formációba tömörülve, megnégyszereződve kelhetünk útra. Ez persze azt is jelenti, hogy megfelelő kontroll-háttérrel mind a négy Link irányítását ■ kezünkbe vehetjük. Srácok, masszív multiplayer-játékkal állunk szemben! Társaink minden tulajdonságban egyformák, csak színükben van eltérés. Hogy miért? Ez azonnal értelmet nyer az első pályán, ahol rengeteg labirintuson át vezet az utunk, és csak úgy tudunk a végére érni, ha saját színünkkel azonos köveket tologatunk ide-oda, így rátalálva a kijáratra. Az irányítás rém egyszerű, terelgethetjük külön-külön is őket (és kell is majd elég sokszor, feltéve, ha egyedül játszol), vagy ha a pálya kialakítása megengedi, különböző felállásban: egymás mellett, egymás után, stb., de ennek csak a harcoknál van igazán jelentősége.

A gombkiosztást és a kezelést menet közben tanítgatja velünk a gép, kellemes szájbarágós stílusban, tíz perc játék után olyan lesz, mintha ezzel nyomnátok már két napja. A játékban a fő feladatunk ■ Force Gems névre hallgató színes kövek gyűjtögetése lesz. Mindenütt ezeket kell keresnünk, mivel legtöbbször az ezekért kapott pontok száma dönti el a sikeres továbbjutást, vagy éppen az aktuális halálosztó eszközünk sebzési erősségét. A játékhoz külön jár (ingyen :) egy Game Boy Advance kábel, ami arra jó, hogy ha összedugjuk ■ kockánkkal, akkor ■ pályákon található belső tereket ■ kis képernyőn követhetjük nyomon, így akár a velünk jelenlévő haver is bekapcsolódhat egy kis kvázi kooperatív játékba.

Apropó, többjátékos mód. Az FSA-ban helyet kapott egy igen intenzív össznépi párviadal is. Itt nem csak felülnézetből, hanem oldalnézetből is gyepálhatjuk egymást. Tehetjük mindezt fegyverekkel, időzített bombákkal, és még sok egyéb huncutságokkal fűszerezve. Elég progresszív csatákat vívhatunk itt többedmagunkkal, feltéve, ha komáljátok a nekem elsőre Bombermanre emlékeztető csetepatékat.

Ha az első pályát legyűritek, le merem fogadni, hogy utána titeket is magával ragadnak a képernyőt betöltő Link-spanok viszontagságokkal teli kalandozásai. Kellemes „sziesztа" ez mind az agynak, mind a fülnek egyaránt, de hát ez nem is csoda, hiszen nem is nagyon tudok elcseszett, rosszul megcsinált Zelda játékról.

Meglátásom szerint a baj csak ott kezdődik, hogy nálunk ki tudja menyire életképes ez az első pillantásra idejét múlt, kétdimenziós megközelítést használó progi? Akik rongyosra játszották az eddig megjelent részeket, azoknak tökmindegy lesz ez ■ kérdés, hiszen ők úgyis hozzácsapják ■ már meglévő gyűjteményükhöz. Pedig alaposabban szemügyre ■ véve észrevehetjük, hogy maximálisan a mai korhoz igazított látványt kapunk, de ebben az oldschool stílusban. Legtöbbször – természetesen, csak nagyon lazán véve ■ hasonlítást – olyan érzésem volt, mintha ■y minimalista Wind Wakerrel játszanék, de legalább is ■ tűz, ■ víz, és ■ robbanások effektjei, vagy ■ nagyobb főellenségek megjelenítése szempontjából az FSA mind-mind ebből merít. Nagyon tetszett az onnan átvett / áthozott cell-shaded dizájn, bár ez nem nagyon látszik a képeken, és elsőre ■ játékban sem, de ahogy haladunk előre, egyre nyilvánvalóbbá válik, hogy azért többről van itt szó, mint valami szimpla SNES-klón 2005-ös kiadásáról.

A hallójárataink most nem lesznek igénybe véve különösebben, de nem is hiszem, hogy ennél karakteresebbre kellett volna venni a hangzást. Pont úgy szól, ahogy azt elvárhatjuk egy ilyen jellegű remake-től: ■ régi típusú Zeldák hangjai keverednek ■ maiakkal. „Klasszikus prüntyögés mixelve Link modern kiabálásával".

Nincs nehéz dolgom az FSA értékelésével, főleg úgy nézve, hogy én utoljára SNES-en játszottam ilyen jellegű kaland anyaggal. Kellemes, nosztalgikus érzéseket kiváltó, több szereplős kaszabolás ez, nem több.

Nos, eddig tartott az inkább „tisztelgő stílus", most jöjjön az én **szubjektív** véleményem, csak így „lájtosan" ■ végére. Őszintén, nem mehetek el amellett, hogy mennyire ki tud borítani, amikor egy ilyen „tíz éve elfelejtett" stílust próbálnak feléleszteni. Mindezt ráadásul arra a gépre, amelyre már vártunk mindent, csak ezt nem, ezzel is jó nagyot belerúgva az amúgy sem jó fekvésű „döglött kutyába". Biztos vagyok benne, hogy már régóta jelzésértékűnek lehet tekinteni azt a „kis" tényt a Kockánál, hogy az 576-is már csak pár oldallal tud hozzájárulni hónapok óta ■ GC életben tartásához. Manapság olyan szinten meg vagyunk kínálva a videojátékok területén jobbnál-jobb alternatívákkal konzolkérdésben, hogy erősen kétlem, bárkit érdekelni is fog ez a program – és egyben ez a TESZT róla! :) Ne felejtsétek el, én szóltam: „KOCKÁZNI... KOCKÁZAT!".

ICE

MARTIN BELESZÓL!

Ez a játék igazán csak multiban mutatja meg a foga fehérjét, ezért leginkább bulikra. Blablablabla

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1–4 Játékos, gba kábel

✔ ..zelda
✖ ...de kinek?

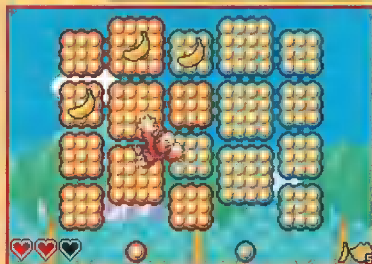
7 pont

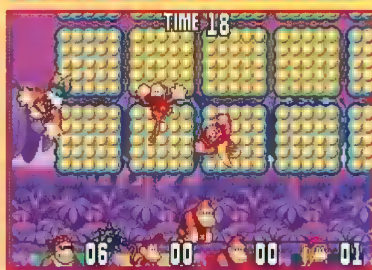
DONKEY KONG EZREDSZER IS

Martin előszeretettel kérdezi ■ rókabőrös játékokról, hogy vajon mikor készül belőlük gokart verzió is. A Donkey Konggal kapcsolatban ez a kérdés értelmét veszti, hiszen készült már ilyen, nem is egy (és nem is rosszak, sőt!). Tulajdonképpen sokkal nehezebb azokat a stílusokat felsorolni, amiben még nem szerepelt a nagydarab gorilla, bár ■ piac kétségtelenül évek óta várja a DK Evilt (túlélő horror, a gonosz zombik megbolygatják az erdő rendjét, ■ háttérben egy gonosz multi, a Warioware Inc. által kifejlesztett vírus áll), a DK Solidot (lopakodós, kiderül, hogy szegény gorillánknak meg kell mentenie a világot ■ terrorista vízvezeték szerelők támadásától, de közben meg kell küzdenie klón-testvérével is) és a DK in San Andreas-t (ahol a városba látogató majomnak meg kell küzdenie a helyi alvilággal és ■ rendőrökkel egyaránt). Nem gond, ami késik nem múlik, reméljük a közeljövőben meg fognak jelenni ■ fenti játékok is. Már csak azért sem szabad veszni hagyni a nagy szőrös majmot, mert a komoly reformer hírében álló Reggie Fils-Aime, ■ *Nintendo* amerikai részlegének marketing igazgatója (akit úgy ismerhetett meg a világ, hogy a tavalyi E3-on az „I'm here about kickin' ass" című örökbecsű mondattal nyitott) *egy az egyben* úgy néz ki, mint Donkey Kong. Nem vicc, pedig ő egy ember :) (Aki még nem látta, üsse be a nevét a Google képkeresőjébe, nem fog csalódni, egyértelmű bizonyítékot fog találni Darwin elméletének helyességére!)

DK tehát él és virul, és ezúttal egy igen érdekes stílusú játékban jött bizonyítani, hogy ■ csimpaszkodáshoz ő ért ■ legjobban. A címben szereplő „swing" szó ugyanis nem arra utal, hogy egy tánc-szimulátorban kell bebizonyítanunk, hogy mélyebbre már nem is süllyedhetne ■ játékkultúránk, hanem arra, hogy ■ himbálózásnak ő az igazi királya. Hát furcsa is lenne, ha mondjuk Yoshi vagy Peach hercegnő lenne az.







HINTA-PALINTA

Mitől is válik érdekessé a **King of Swing**? Hát először is attól, hogy az irányításhoz nem kell más, mint a két fenti flippergomb. Fogjuk persze az A és B gombot is használni ritkábban, de gyakorlatilag szinte minden kivitelezhető ezzel ■ kettővel. Ha egy időben használjuk őket, akkor felugrunk a levegőbe. Gyakorlatilag itt fogjuk eltölteni időnk nagy részét, ■ pályák ugyanis függőleges kiterjedésűek, azaz legalulról kell eljutnunk a csúcsra. Szigorú értelemben véve egy platformjátékkal van dolgunk, csak ■ megszokott ugrálások helyét ezúttal ■ himbálózás veszi át.

A mellékelt képeken jól látható, hogy mindenfelé kis gömbök helyezkednek el a levegőben, van, ahol egymagukban, de van, ahol csoportosan, egyszerre akár 20 darab is. Ezekben az elemekben lehet megkapaszkodni valamelyik karunkkal. A nagy ötlet most következik. A bal gomb a bal karunk, a jobb pedig értelemszerűen a másik. Ha olyan tereptárgyhoz érünk, amit meg lehet fogni, akkor ki kell nyúlnunk valamelyik karunkkal, és megragadni. Innentől kezdve amíg el nem engedjük, ekörül ■ tárgy körül fogunk forogni. Sokszor annak is van jelentősége, hogy melyik kezünkkel kapaszkodunk, ugyanis értelemszerűen mindkét esetben más ■ forgásirány. Ha lendületet vettünk, akkor elengedhetjük, és felrepülünk a magasba, ahol újabb kapaszkodót kell találni. A két gomb együttes használatával nagyon szép dolgokat lehet kivitelezni, de folyamatosan figyelni kell, hiszen minden egyes bénázásnál nagyokat lehet esni, és kevés dolog teszi fásultabbá az embert, mint amikor ■ magasból ■ mélybe zuhan. Ha még csak ennyi lenne a gond! Természetesen nem csak mókás ugrabugrálásból áll az élet, hanem ellenfelek is vannak, akiket nem szabad megérinteni, mert az összesen három egységnyi energiánkból egy egészet elvesztünk! Két lehetőségünk van. Egyrészt ■ két gomb együttes megnyomásával ki tudjuk lőni magunkat egy irányba, és ezzel az extra támadással megsemmisíthetjük a lények nagy részét – bár vannak olyanok, akikre ez nem hat. Ellenük ott van ■ másik út, a „szebbik": taktikázni, várakozni és ügyeskedni kell, ■ lényeg, hogy kikerüljük őket minden eszközzel.

A KÉT GOMBON TÚL

Ritkán, de használhatjuk ■ két hagyományos gombot, az A-t és B-t. Az egyikkel megeszünk tíz banánt, és ezért visszanyerünk egy egységnyi energiát. Olyan lehet ez, mint nekem ■ sör. A másikkal rögtön húsz déligyümölcsöt tüntetünk el tekintélyes méretű hasunkban, ilyenkor begyorsulunk, magasabbra ugrunk és még a más eszközökkel sebezhetetlen ellenfeleket is ki tudjuk ütni. Ha már úgyis a banánoknál tartunk, ejtsünk néhány szót róluk. Egyesével és ötös fürtökben lelhetünk rájuk, próbáljunk minél többet magunknál tartani belőlük! Néha nehezen elérhető helyeken találhatunk egy hordót, amibe belebújva olyan jutalompályákra juthatunk, ahol ellenfelek nélküli környezetben, szedd magad akció formájában lophatjuk a gyümölcsöt.

Nem meglepő módon, ahogy haladunk előre, úgy lesz egyre nehezebb a játék, ami azért érdekes, mert már az első néhány szakasz is nagyon kemény! Később már a kapaszkodók is mozognak, az ellenfelek nagyon sokan vannak, és az ügyességet igénylő megoldások mellé felzárkóznak a puzzle-szerű, gondolkodtató részek. Ezt nagy pozitívumnak tartom, ugyanakkor nem szabad elfelejteni azt sem, hogy hiába ■ nagyszerű, ötletes alapötlet, gyakorlatilag az első két pálya után már minden mozdulatot ismerünk, és ■ későbbiek során nem fogunk újakat tanulni, csak a meglévőket kell egyre nehezebb környezetben kihasználnunk.

A ROSSZ OLDAL

Mivel egy-egy pálya több szakaszból is áll, így akkor kezdtem el ■ fogaimat csikorgatni, amikor az utolsó szakasz legvégén meghalva mindig a legelejéről kellett kezdenem az egészet, ugyanis csak teljes pályaszakaszok között van mentés. Nincs kifogásom a nehéz játékok ellen, de kedves fejlesztők, könyörgöm, az ésszerűség határain belül próbáljunk mozogni. Így nem a kihívás lesz nagyobb, hanem egy idő után unalomba fullad az egész, ráadásul a feladatok is nagyon ismétlődőek, ez sem tesz jót a játszhatóságnak. A versenyszerű minijátékok nem rosszak, bár több óra játék után is meg fogunk izzadni a gépi ellenfelekkel, olyan gyorsan ugrálnak, mint a majmok. :)

A grafika teljesen átlagos, tisztán kivehető minden, de láttunk már ennél sokkal szebbet is. Ugyanez elmondható ■ zenéről is, nem vártam ebben a tekintetben különösen sokat, nem is kaptam. A hosszúsággal nem lesz gond, persze néhány óra alatt végig lehet rohanni rajta, de ha mindent meg akarunk szerezni és a minijátékokat is ki akarjuk próbálni, akkor jóval hosszabb távon is szórakoztató lehet. Utóbbiakat egyébként több gép összekötésével akár négyen is játszhatjuk, ami egészen kiváló móka. Aki azonban egyedül tud csak foglalkozni vele, az lehet, hogy úgy jár mint én. Az első félórában ■ számát tolva fedeztem fel, hogy milyen újszerű lehetőségeket rejt magában ez a játékmenet, utána egyre gyakrabban káromkodtam, majd a végén már csak becsületből futottam neki az ismétlődő kihívásoknak.

Nagyobb baj nincs vele, de azért ez önmagában kevés manapság.

Vega

DONKEY KONG: KING OF SWING

NINTENDO / PAON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 játékos
mentés kártyára

✔ az alapötlet és a kétgombos irányítás kiváló
✕ elég nehéz és nagyon repetitív - így unalmassá válhat

6.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

...Donkey Kong flipper volt már...?

KUCKÓ MACKÓ, BARNA MACKÓ

GYEREKEK, GYÜLEKEZŐ!

Van egy gyakori hibája ■ hardcore játékosoknak: azt hiszik, hogy minden nekik készül, és ők képesek csak megállapítani egy játék igazi értékét. Tévednek. Divat rendszeresen földbe döngölni azokat a fejlesztőket, akik potenciális piacokat tanulmányozva döntenek arról, hogy valamit úgy készítenek el, hogy nem a legújabb grafikus motort használja, neadjisten újítás sincs benne semennyi. Amennyiben ezzel felnőtt, megrögzött gémereket akarnak átverni, a felháborodás jogos. Viszont mi van akkor, ha egy olyan közönséget céloznak meg, amelynek egészen más igényei vannak, mint neked vagy nekem? Pl. a gyerekeket. Közülük is ■ normálisabbját, aki 8 évesen nem drogot akar árulni mondjuk a GTA éppen aktuális részében. Úgy gondolom nekik egészen más játékok készülnek. Nem akarok mélyebben foglalkozni sem jogi, sem etikai kérdésekkel, így a gondolataim végére hamarosan pontot teszek, de annyit még szeretnék megjegyezni, hogy mindig örülök annak, ha olyan játék jelenik meg, ami árasztja magából a békés hangulatot, amit oda lehet adni *bárkinek* anélkül, hogy az embernek félnie kellene attól, hogy az illető másnap lecsapja a szomszéd gyerek fejét egy baseball-ütővel. Tudom magamról, hogy már én sem fogok ezekre rákattanni, de jó tudni, hogy vannak ilyenek. A gyerekem úgyis az anyatejjel fogja szívni magába a gémer-addiktságot, és félek, hogy az asszony is el fog válni abban a percben, amikor a pelenkába f*só **(Hoppá, itt most elnézést kérünk minden tinitől, akinek a lelkivilágát ez a szó esetleg negatív irányba befolyásolná... Martin)** egyéves kis lurkót kontrollerrel a kezében látja. :) Hetente több száz vadidegen leszólít az utcán, hogy: „Vega, mi volt az 7 pontos Shark Tale? Normális vagy te?". Én pedig csak annyit mondok nekik: haladj tovább öreg, nem neked szólt a cikk meg a játék, így jártál, lassan kezdheted szedni a Viagrát.

A kicsit hosszúra nyúlt nyitószöveggel csak azt szerettem volna felvezetni, hogy ez a Micimackós kalandjáték olyanoknak szól, akik kicsik, nagyon aprók, picurkák. Csak olyanok olvassák tovább a cikket, akik még nem múltak el hat évesek! (Az a három ember az országban, aki még nem múlt el, és már tud olvasni, próbálkozhat tovább. :)

SZÁZHOLDAS PAGONY

Micimackónak korgott a gyomra. Naná, az előző étkezés óta eltelt már öt perc is, no meg persze nem azért dolgozott éveken keresztül a pocíján, hogy utána lefogyjon. A medvelányok amúgy is vonzók kövéren, ez olyan, mint az embereknél a nagy mell, bár a medvék viszonylag ritkán szokták beültetésekkel pótolni az esetleges hiányosságot. Bocsánat, elkalandoztam. **(Hoppá, itt most elnézést kérünk minden tinitől, akinek a lelkivilágát ez a gondolat esetleg negatív irányba befolyásolná... Martin)** Amikor az éhség kezd zavaróvá válni, felkeresi Róbert Gidát, kikérve a véleményét a problémáról. Mivel ő tudja, hogy a túl sok evés gyomorrontáshoz és elhízáshoz vezet, ezért azt javasolja a csacsi kis medvének, hogy gondoljon valami másra, ami kellemes, például a barátai születésnapjára. Micimackó fogja magát, és sorban végiglátogatja őket. Malacka, Zsebibaba, Tigris és Füles születésnapjára kell felkészülnie, hogy a végén a sajátján annyit egyen, hogy be is fejeződjön a játék. Természetesen aki nem szerepel a szülinapos listán, de a mackó közeli barátja, azzal is találkozhatunk hosszabb-rövidebb időre, így Kanga, a Nyuszi és a Bagoly is feltűnik.

A küldetések során egyre hosszabb feladataink lesznek. Tulajdonképpen egy nagyon egyszerű kalandjátékkal van dolgunk, ahol több, egymással összefüggő pályaszakaszon kell feladatokat megoldanunk, melyek nehézsége természetesen a gyerekek válságmenedzselési képességeihez van igazítva: találkozni kell valakivel, aki odaad egy kulcsot, amivel kinyithatunk egy raktárat és felvehetjük a továbbjutást jelentő metszőollót. Esetleg meg kell találnunk Tigris születésnapjára a jelmezeket (ahogy a rajzfilmben is láthattuk). Egyszerre mindig csak egy tárgy lehet nálunk, elakadni tehát nehéz, még egy kis képecske is jelzi a menüben, hogy éppen mi az aktuális feladatunk, a térképen pedig figyelemmel követhetjük azt, hogy a fontosabb szereplők merre tanyáznak éppen.

A csendes erdőben való békés mászkálást néha azonban megzavarják szömyű bestiák (elefántok, óriásméhek, stb.), akiket azonban véletlenül sem levadászni kell, hanem elűzni. Ha ilyen támadásnak vagyunk a szenvedő alanyai, akkor az a célunk, hogy az adott szakaszon megtaláljuk a lufit. Ha ez megvan, hatalmas durranással kipukkasztjuk, és ettől annyira megijednek a gazok, hogy eltűnnek. Míg a játék nagy részében a gondolkodás dominál, addig ezeknél a támadásoknál az ügyesség és a gyorsaság a döntő, de ha éppen elkapnak minket, akkor sem történik semmi, az adott rész bejáratától újraindulhatunk.

Apró minijátékok nélkül ma már nem adni ki kínai piacos Tetrist sem, így cseppet sem meglepő, hogy itt is találkozhatunk jó néhánnyal. A legfontosabb közülük, hogy minden helyszínen el van rejtve adott számú méz, ezek helyéről a döngicsélő méhecskék árulkodnak. Szerencsére ahelyett, hogy megcsípnének minket, még csuporba is csomagolják, „hámhúsz" lesz, csókolom, jöjjön holnap is. Bizonyos helyeken azonban a darázsmaffia visszavág (ezért mondhatták, hogy „egyszer még kérni fogunk valami fontosat"), és csak akkor enged tovább, ha a kérésüknek megfelelő számú mézet leteszünk eléjük.

Rövidebb időre mindenki akcióba lendül, Füles lepkéket üldöz a hálójával, Malacka pedig grimaszokat vág az ellenfelekre, mert nem jön rá, hogy azok sokkal jobban megijednének, ha magát adná – ki ne fosna be egy drogosnak kinéző, negyven éves csíkos fürdőruhát hordó másfél kilós beszélő malactól?

Ezek az apró momentumok azok, amelyek szórakoztatóvá teszik a játékot, legalábbis gyerekek számára.

NEM OLYAN ÉDES, MINT A MÉZ

Ugyan már említettem, szeretném megismételni magamat: aki nem érzi néha úgy, hogy visszabújik a gyerekmaszk mögé, az csak a csemetéjének vegye meg a Rumbly Tumbly-t. Nekem a teljes végigjátszás két óránál rövidebb időt vett igénybe, de nyilvánvaló, hogy akiknek valójában szánták, azok napokig is el tudnak bibelődni vele. Cheap barátom mesélte, hogy egyszer odaadott egy GBA-t Banjo-val egy kissrácnak, aki egykét órán keresztül azzal volt elfoglalva, hogy egy kis tóból kimásszon, sikertelenül. :) **(Cheap öccséről van szó... Martin :)** Nem nehezek a feladatok, és angolul se nagyon kell tudni hozzá, hiszen mindenhol kis ábrák segítenek az eligazodásban. A grafika igen tetszetős, még ha nem is a valaha látott legszebb, de kellemes a szemnek, bár a mozgásanimációk elég sutára sikeredtek, a főszereplő pl. leginkább egy plüssgólemre hasonlít.

A zenék egy része ismerős volt a filmekből és sorozatokból, igaz, az előadásmód elég nyávogós, pedig én mindent fülhallgatóval játszom, amivel egyrészt nem zavarom a környezetet, másrészt sokkal teljesebb az élmény, valószínűleg e nélkül még rosszabb a helyzet. A hangulat rendben van, együtt a kis drogos banda **(Hoppá, itt most elnézést kérünk minden tinitől, akinek a lelki világát ez a megnevezés esetleg negatív irányba befolyásolná... Martin)**, senki nem hiányzik a körből, így a rajongók is meg lehetnek elégedve mindennel. Aranyos kis anyag ez, elég jó ahhoz, hogy rászoktasson a kézi konzolokra egy erre fogékony hatévest.

Vega



MARTIN BELESZÓL!

Azt hiszem a fiatal olvasóink, és a kritizáló hiénáink lelki világa érdekében ezentúl csak ilyen játékokat fogunk tesztelni... :)

WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMLY ADVENTURE

UBISOFT / PHOENIX STUDIO

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
mentés kártyára

✔ ha az kapja, akinek szánták, örülni fog neki
✕ bizonyos életkor fölött nem okoz örömet

6 pont

Csevegő AZ ÉPÍTŐ JELLEGŰ KRITIKA „A" OLDALA Csevegő

Tisztelt Martin és Csipi! Örülnék, ha ezt a levelet beraknátok a Csevegőbe. Üdvözöllek titeket kedves olvasótáborom tagjai. Mint tudjátok, a nevem 576 Konzol. Ha nem bánjátok, elmeséleném nektek a sztem tanulságos élettörténetemet. 1998-ban születtem. Anyám az igény egy [redacted]yarországi konzolos [redacted] kiadására, apám pedig egy sor lelkes [redacted] (élükön Martinnal).

Első megjelenésemkor még elég soványka 28 lapos voltam csupán, de ti mégis kicsengettétek értem a terjedelmemhez képest elég borsos 576 HUF-os árat. Hogy miért tettétek mindezt?

Azért mert a cikkjeim frissek, érdesek, személyes hangvételűek voltak. Tudtam, hogy a ti pénzetek tart életben(e nélkül biztos hogy megálltam volna a fejlődésben), és ezért szívesen vettem a velem kapcsolatos véleményeiteket, kritikáitokat. Ezek voltak ugyanis az iránymuta[redacted] mércék, melyet én legjobb tudásom szerint figyelembe is vettem és próbáltam megfelelni az elvárásaitoknak. Akkor még nem voltak Császárok bennem, csupán egyszerű, a játékokért rajongó fiatalemberek, [redacted] megosztották veletek 1-1 stuff által bennük keltett érzéseket.

És bizony a recept bevált, ti szerettetek engem, és én szépen lassan egyre nagyobbra nőttem. 2005-öt írunk,felnőttem, 80 oldalas lettem. De hát ugye a felnőtté válás megváltoztatja az embert, így én [redacted] kicsit más lettem. 10000-en olvasnak havonta, az üzlet nagyon megy.

Megcsináltam az amerikai álmot. Piacvezető szerepem olyan keményen be van betonozva, hogy még atommal sem lehet kirobbantani belőle. Ha neadj isten van köztetek egy maroknyi értelmes ember, aki észreveszi a jellememben mutatkozó változást és emiatt tollat ragad, akkor sincsen para, mert van nekem Császárom, [redacted] a maga bugyuta [redacted] nevetséges életfelfogásával-miszerint az ember mércéje az, hogy hány éve nyomja a videojátékokat - minden megfogalmazott kritikát melldöngölő, de végsősoron nagyon gizda módon k[redacted]. És ez [redacted]zony sikerekes reakció a Magyarország többségét kitevő, példaképüknek Majkát meg egyén „menő" valóságshowsztárokat tekintő, és természetesen ezáltal olvasótáborom többségét jelentő emberkék esetében, akik alig várják a Császár újabb nagy élettapasztalatról és bölcsességről tanubizonyságot tevő beszólását. Na de nyugi, mert van nekem Martinom [redacted] - bár régebben egy olvasó véleményét is véleménynek tekintette – mostanra már [redacted] fölényesen okít ki titeket és küldi [redacted] a fenébe a kétgyerekes családapát azzal az indokkal, hogy nem elég tökös. Hát bizony Martinkának, [redacted] ugye még így harmincon túl is (ezt a tényt minden 3-ik lapban rögzíti) kiváló [redacted]gről tesz tanúbizonyságot azzal, hogy leírja hogy a kopaszok [redacted] bámulják az [redacted] bombázó nőjét, minden alapja megvan arra, hogy titeket, olvasókat leszarjon magasról.

Szóval nem tagadom, a pénz [redacted] média gizdaistenítő hullámai engem [redacted] elértek és kicsit megváltoztattak. Arra kérnélek titeket, hogy csak [redacted] pofa leveleket írjatok legközelebb, mert azokat szeretem (hiszen tudjátok: ha beszóltok keményen akkor buñkók vagytok, ha pedig kulturáltan írtok, akkor pedig töketlenek).A véleményetek már amugysem izgat, mert ahogy Martin papa is megtanított titeket [redacted] ti csak EGY olvasó vagytok [redacted] magatok k[redacted] szubjektív semmitnemérő [redacted] totál igaztalan látásmódotokkal, ami persze egy csúnya betegség. Martin [redacted] Császár osztja az észt, ők „egészségesek", rájuk hallgassatok, hiszen [redacted] már tul vannaka harmadik X-en, tudják miről szól az élet, [redacted] természetesen átélték azokat a nagy időket, amiket ti már sohase fogtok (függetlenül attól, hogy a final7-es meg resi2-es „ősidők" [redacted] év távlatába nyúlnak vissza). El is neveztelek titeket: Generation F, azaz fika generáció.

Milyen találó név rátok, akiket már csak az új akciójátékosított resi4 érdekel, köztetek nincsen már aki az igényes játékokat keresi. Hogy is lehetne, hiszen egyedül MI őrizzük a letűnt múlt csodás értékeit. Na kapizsgáljátok már? Engem úgyis megveszitek (tekintve hogy más érdemleges konkurens nincs), a többi pedig nem érdekel. Huzz le a budin, égess [redacted] pár olvasó az csak nagyon kevés a 10K-ból. A bolt [redacted] megy, nekem is fut a szekér, Martinnak már megvan a legújabb teló [redacted] faszanagy [redacted]. Császár a fiát [redacted] dreamcasten csücsülteti, menők vagyunk szal MINDEN YESSSokéé! Azt hiszem, ha ez így megy tovább, hamarosan a világörökség (inkább ökörség) része leszek, mint a [redacted], ami nem csak hogy beteljesítette eredeti célját, azaz szórakoztatóan igazít [redacted] a videójátékok világában, hanem még azzal a kiváló tudással is felvértez titeket, hogy Magyarországon minden munkanélküli csak a maga szerény képességeinek köszönheti állástalanságát, hiszen ebben az országban még a hülye is megél királyul.

Hát igen, [redacted] mi csak úgy ontjuk magunkból az ilyen elmés megállapításokat, ami természetesen vigaszt jelent minden csóró embernek, aki sohasem teljesített 200 százalékosan, nem úgy mint mi, akik megcsináltuk [redacted] ezzel egyszersmind jogot formáltunk arra, hogy a mi véleményünk legyen az egyetlen [redacted] egyetemes igazság. Na, (valaha) Kedves Olvasóim, remélem levonjátok a megfelő következtetéseket gyönyörűen ívelő pályám meséjéből, [redacted] ti is beálltok a sorba gizdáskodni. Ha netalántán vagytok oly bátrak, hogy levelemet berakjátok a csevibe, akkor nevemet és emailcímemet ne hagyjátok [redacted] amit felvállalok, hogy Császár ne nevezhessen pöcsömönnemnőttszőr Róbertnek). Ha ez nem volt elég tökös, ahhoz hogy berakjátok a csevibe, szívesen megbeszélek a Császárral egy időponot, amikor buciraverhetem azt a kis papipénzelt fejecskéjét, aminek assszem az egyetlen hibája, hogy még a büdös életben nem kapott [redacted] kiadós verést. Tisztelettel: Szalai Gábor aka Tunyó solidussnake@freemail.hu

Tisztelt 576 Csapat! Megrpóbálom levelemet rövidre fogni, mivel gondolom ebben a témában számos levelet fogtok kapni és nem akarom rabolni az időtöket. A 2005 januári csevegőben olvastam [redacted] első olvasói hozzászólást, [redacted] ahogy azt lereagáltátok. Én sem a [redacted] írónak, sem nektek nem akarom a pártját fog[redacted] egyszerűen csak annyit javaslok, hogy ne toljátok le az olvasót, főleg ne [redacted] nyilvánosan, és ne ilyen hangnemben. Ti az olvasókból éltek, éppen ezért [redacted] lotok a minél nagyobb olvasottság, akár 1db olvasó elvesztése sem megengedett (egy vevőt megtartani 5x könnyebb mint egy újat megszerezni – régi marketinges rizsa). Ha már mégis ennyire letoltok valakit akkor közvetlenül tegyétek, ne a csevegőben, mert [redacted] sok olvasóban(implicit módon) az kép alakul ki, hogy nem sokba veszitek mint élőlényt. Biztosan rendelkeztek a szerkesztőségben PR ismeretekkel, [redacted] gyeljetek oda az imagre, amit kialakítotok magatokról. Martin [redacted] vagy a főszerkesztő, neked nem lett volna szabad megengedned, hogy ez a cikk(rész) [redacted] csevegőben megjelenjen (egyebek mellett), és azt sem, [redacted] a Goldeneye leírás olyan formában maradjon ahogy maradt. A Goldeneye tényleg nem jó játék, volt lehetőségem kipróbálni (fenébe ezzel sz NTSC warezzal), bár nem tudom mit mondánk ha akkoriban ezt a verziót játszhattuk volna. A cikknek csak ennyiről kellett volna szólni, semmi többről. Ti az 576konzol újság vagytok nem az 576 bolt, ha ezt helyreteszitek a fejetekben [redacted] (amúgy ez sokszor sikerül), minden sokkal egyszerűbb lesz. Ennyit akartam elmondani, ha valakit esetleg megbántottam, nyugodtan lehet anyázni akár Cseviben [redacted], de csak a fentiek figyelembevételével!

Punisher The Pimp, from Budapest

Én az elejétől fogva veszem a konzolt, azaz úgy kb.8-10 éve, de ež a tendencia ami a januári szám óta meg[redacted]ető nagyon nem tetszik nekem, mint olvasótoknak! Nem értem, [redacted] a sok hülyeségen felül tudtatok emelkedni (gy.z. és társai) úgy ahogy az méltó egy újságíróhoz, most meg mintha földbe akarnátok döngölni, meg ledumálni valakiket, akiket csak úgy általánosságban fikagenerációnak hívtok. Talán elszakadt a cérna, vagy mi? Szerintem azt ti is tudjátok, hogy [redacted]tet fikagenerációnak hívtok a beszólásaik miatt, azok úgy kb.13-15 évesek lehetnek, ezért aztán [redacted] lehetne nézni nekik bizonyos dolgokat, mivel ez a kor minden ember életében elég nehéz. Csak vissza kell emlékezni a saját tizenéveinkre, mikor még mindenki abban a tévhitben leledzik, hogy ő a legokosabb és körülötte mindenki hülye. Azt, hogy ott a lapnál értenek a játékokhoz mindenki tudja, [redacted] ez így kimondva (mint a Goldeneye cikkben) már eléggé visszatetsző. Elképzelek egy igazán nagy embert (mondjuk Einsteint) ahogy kiáll a publikum elé, és letikáz mindenkit aki kétségbe vonja a relativitás elméletét, vagy éppen nem érti azt, azután mellét döngetve kikiáltja magát császárnak, mert [redacted] jobban átlátja a világegyetem törvényszerűségeit, vagy mert [redacted] nyomta le elősször a Ruby szörnyet. Egyszóval a szerény[redacted] azért mindenkinek [redacted] áll! Az sem volt túl elegáns ahogy a mostani számban sztereóban savazzátok Martinnal a fórumozókat.....szóval az elég retek dolog volt.... meg olyan kicsinyes [redacted]

U.I: Mondjuk szerintem nem kell mindig meggyőzni az embereket az igazunkról, mindenki gondolkozzon [redacted] ahogy akar, dolgok meg úgyis haladnak a maguk útján....ezért [redacted] sem győzködök senkit tovább..... [redacted]

Hi All! Én elé[redacted] motoros vagyok(30 leszek idén) és a C-64-től kezdve szinte [redacted] vas átment a kezeim között, természetesen a [redacted]ső konzollal együtt a többi [redacted] is ott lapul kedvenc szekrényem [redacted] őrzött fiókjá[redacted]. Ezzel a személyes bekezdéssel csak azt akartam érzékeltetni, [redacted] tényleg végig kísértem az újságot a világra jövetelén keresztül a csúcsra járatásáig. Emlékeimben még fel-fel villan régen elfeledett tesztelők nevei, maradandó karcolatai. Viszont a januári szám 30-31. oldalán, olyan ámokfutásba botlottam, mint annak előtte még sohasem. Persze, hogy a mindenki által mélyen tisztelt Csipi M.L. szösszenetére gondolok. Nem akarlak megbántani, [redacted] véleményem szerint egy picit megváltoztál az utóbbi időben. Elvágtatott az a bizonyos négylábú patás veled [redacted] kicsit, nem gondolod? Hááát papa ez bizony elég gizda duma volt. Csak a méretet és a [redacted] milyenségét nem kellett volna leírni. Mielőtt esetleg irigykedéssel vádolnál elárulom neked, hogy én [redacted] hasonló kondiciók mellett [redacted]döm otthon, de eszembe nem jutna ezt kiemelni bárkinek [redacted]. Én amúgy valahol megértelek, mert szerintem [redacted] dicső korszak fényeit látta[redacted]eg letűnni és inkább a tehetetlen düh dolgozott benned a cikk[redacted]or, vagyis hogy az-az egész a garázsba a haverokkal már SOHA nem [redacted] vissza. Most döbbentél rá végleg: Csak azért merem ezt leírni, mert én is hasonló cipőben jártam [redacted] 3-4 évvel ezelőtt. Ismerős az az üresség ott belül. Remélem válaszoddal megtisztelsz. Üdv. Tamás.

Az 576konzol előző számában, egyik „kedves" cikkíró, elég rondán becsmérelte az olvasókat, válogatás nélkül. Fontolgattam is, hogy írok egy levelet, [redacted] örömmel látom, ho[redacted] olvasói a magazinnak megtették ezt helyettem. Az aminózus [redacted] a nagyrabecsült tesztelő, elmondta az olvasót – aki ugye hónapról-hónapra megvásárolja az újságot, tehát gyakorlatilag fenntartja azt – mindennek, aminek csak [redacted]hetett, mindezt cseppet sem burkoltan, sőt, rettenetesen sértő módon. Mindeközben maga a cikk semmiről nem szólt, csak önmaga méltatásáról, illetve az [redacted] mindent [redacted] személyéről, személyiségéről, s hogy mi olvasók, hogy jövünk [redacted], hogy bármit is véleményezzünk, mert [redacted] már a pelenkában [redacted] konzolokkal játszott, stb. Minderre a koronát a tisztelt főszerkesztő beszól c. minden cikknél szereplő kis boxocska tette [redacted], amiben külön dícséretet kap a felvilágosult cikkíró, illetve mi olvasók, még egy plussz pofont. Szerintem az a minimális tisztelet, ami emberek között elvárható, mindenkinek emberi moviltából fakadó kötelessége viselkedésében tükrözni, s ez igaz egy offline [redacted]. Talán meg merem kockáztatni, hogy egy újság készítőinek [redacted] toleranciával kell viseltessenek az olvasó felé – és nem csak mert az olvasó teszi lehetővé, hogy minden hónapban megjelenhessenek – hiszen az olvasók mind korosztályukban, mind fellfogásukban eltér[redacted] míg ezzel szemben a [redacted] szerkesztősége talán egy összeszokott társaság, ahol esetleg az ilyen megnyilvánulások poénnak minősülnek. Én minden esetre kifejezetten sértőnek éreztem, remélem ez többet nem fordul elő, ámbár volt már néhány hasonlatos megmozdulása a lapnak, de ez legutóbbi sajnálatos módon túlmutat mindenen. Apró kiegészítés: kicsit visszaolvastam, látom erről ment az értekezés, elég sajnálatos, hogy a lap főszerkesztője ennyire nem foglalkozik a [redacted] olvasóinak véleményével, különösen ilyen kirívó esetben. Érdemes lenne talán elgondolkozni azon, hogy mennyire unják a [redacted] készítését, vagy [redacted] az, ami befolyásolta ennyire az előző számot, mert nem szégyen az, ha az ember megunja az aktuális munkáját, lehet mással is foglalkozni. Némi irónia felfedezhető az egészben, ami kicsit megmosolyogtat (legalábbis saját olvasási szokásaimat szemlélve), ugyanis alapvetően az a teszt nem is érdekelt, sem a játék, amiről szólnia kellett volna valamit érdemben, csupán végig szoktam olvasni az egész újságot. Elnézést a késői reagálásért, egy talán már lezárt [redacted]mában. WiZZaRD

Végigolvastam az ehavi kritikáitokat. Én biztos, nem veszem meg a Konzolt, meg egy-két hónappal ezelőtt rájöttem, hogy felesleges. 800 Forintot kiadni azért, hogy néhány nyilvánvalóan elfogult, és talán túl nagy egóval rendelkező egyén véleményét elolvassam, nem éri meg. Inkább olvasom az internetet, ahol több nézőpontból is leírják egy-egy játék tulajdonságait. Ami meg az írást illeti: szerintem [redacted] nagyon rossz, hogy káromkodnak a cikkben. Aki leír ilyet, az milyen a valóságban? Az 576 Konzol szinte egy tinimagazin, nemhogy szaklap, hogy engedheti meg bárki is a beidézett kifejezéseket? [redacted] pontozás meg relatív: az újságban túlontúl könnyen adják meg a 10 pontot, ugyanakkor érezhetően levonnak pontokat olyan játékoktól, amik nem érdemlik meg ezt. Elfogultság, erős szubjektivitás. És mindezért pénzt kérnek, ráadásul szerintem is azt hiszik magukról, hogy [redacted] mások [redacted] állnak. Itt nem áll senki senki felett. Mindenki csak egy játékos. Én [redacted]. Csak [redacted]írom a véleményemet (káromkodás nélkül), és igyekszem nem belevinni indulatot, káromkodást, provokatív mondanivalót, hogy „csakazértis odamondjak". Az 576-osok [redacted] része?) azt hiszik, hogy [redacted] az alfa és az omega. Hát nagyon nem. De mint az már [redacted] többször „elhangzott2, amíg a kisiskolások megveszik ezt a „kúlos" magazint, addig jól ellesznek a saját hülyeségeikben. Ha [redacted] érzik jól magukat... Ami a kritikát illeti: szerintem az 576 stábját nem érdekli az építő jellegű kritika sem, mert mivel az újság sikeres, ezért ők tuti, hogy mindent tökéletesen csinálnak (véres verítékkel, természetesen). Tehát nekik ne szóljon be senki. Martin hozzászólásaiból, és a Csevegő rovatokból nekem ez a [redacted] jött [redacted]. Ezen a stíluson (is) változtatniuk kéne. És persze ott van a jó öreg hozzáállás [redacted] Ha nem tetszik, ne vedd meg. Ha nem veszed meg, akkor viszont ne kritizálj, hiszen mi alapján? [redacted] meg[redacted]d? Akkor a pénzed már a „miénk", sz**unk [redacted], mit mondasz. Ja, [redacted] jövő hónaptól nem veszed meg? Akkor pláne mit számít a véleményed... és [redacted] tovább, az idők végezetéig. Ennek semmi értelme. Akárhogy [redacted] nehéz téma ez, [redacted] nem [redacted] akarok ennél jobban belefolyni, mert már [redacted] is [redacted] sokat okoskodtam itt. [redacted] véleményem mindenesetre ez. dreampage

egy a lényeg megmondom nektek [redacted] igazat: K***** SZ** AZ [redacted] 576 NEVEZETŰ ÚJSÁG AMIÉRT MÉG PÉNZT [redacted] KÉRNEK. A TESZTELOK KÖZÖTT NINCS 1 NORMÁLIS MÁR UGYHOGY [redacted] GAGYIK MARADTAK: DZSON menyit kapott a gt4? norci

Szavakat nem találok arra, hogy jellemezzem ezt a kritikán aluli, öntömjénező, egy szennylaphoz sem méltó cikket! Egyszerűen tényleg szánalmas! A probléma eleve az: hogy írhat valaki vulgáris szavakat egy a fiatalok által leginkább olvasott (és általuk legjobb játékos magazinnak tartott) újságba?? ezen vulgáris szavak kiragadva a cikkből a következők pl.:vazzeg, felkúrja, sz*r, f*s[redacted]. Ha valaki ilyen szavakat [redacted] le egy etalonként számontartott újságba az több negatí dolgot árul el az illetőröl! 1:nincs megfelelő szókincse, 2:ha van, nem tudja használ[redacted], 3:nem tiszteli az olvasóit, 4:nem tiszteli az újságot amibe [redacted] úgy nincsen tisztában az újságírás ettikettjével ami azért baj, mivel ez az újság nem a morbid hanem a fiatalok életére igen nagy hatást gyakorló havilap. A cikk emelett olyan a játék szempontjából totálisan indifferens dolgokat tartlamaz ami előtt az ember értetlenül áll, és nem győzi elmarasztalni a szerzőt. Szerző idézőjelbe! ...amúgy nem moralizálni akarok, [redacted] nem etikából kívánok előadást tartani! Én speciel imádok káromkodni, csak könyörgöm mindennek megvan a helye és ideje, és ez ebben az esetben nem a lap amibe írok, mert tisztelem a munkám, alázattal viseltetek iránta, azt szeretném, hogy olvasmányos legyen, azt szeretném, hogy gondolatébresz[redacted] hatással bírjon az olvasókra, útmutatást szeretnék adni az embereknek vele, nem magamutogatást, beképzeltséget, és nem törődömséget akarok vele kifejezni! Nem értesz velem egyet ugye Csipi M[redacted] vagy császár vagy ki vagy te!?? De tényleg ki vagy te??? de tényleg miért nem álltál ki anno ellenünk goldene-eye-ba? ott voltam én is amikor visszautasítottadf az ajánlatunkat te szánalmas pondró! Mit fényezed magad [redacted] hiteltelen, emberiseég egyetlen kitaszított barma? Mit vetítesz, [redacted] arcolsz? vagy vetítsél, arcoljál csak akkor legyen mögötte valami, mert így nincs semmi! Nem értesz ahhoz amit csinálsz, akkor legalább legyen benned több szerénység, több tisztelet! Na [redacted] is fejezem. Sajnálatos, hogy [redacted]yen „nagymultú", jobb sorsra érdemes újság megtűr egy ilyen [redacted] kvalitását illetően igencsak megkérdőjelezhető embert! Taljenyikov

Szégyen, hogy magyarország legismertebb, és a legszélesebb körben elterjedt konzolmagazinja már évek óta képes ilyen, a videójáték témához fingot sem értő, alacsonyszintű kis s*gdugasz tesztereket alkalmazni! [redacted] megosztottság jellemzi a lapot. [redacted]ak igazán [redacted] szakértők, akik rendkívül jól látják a témát és az [redacted] játékokról minőségi, olvasmányos, tényszerűen valóságos teszteket írnak. A másik oldal pedig a fent említett trehány, hanyag, csak a saját elfogult-átlagos olvasói szemmel nézve [redacted] feltűnően-az objektivitás teljes hiányát felmutató cikkeket kaparnak össze. Na ezen szánalmasan röhejes figuráknak köszönhetően egy kalap sz@r az 576 konzol már hosszú évek óta. Én meg csak röhögök rajtuk. LoooL Privusexcel

[redacted] véleményeket eredeti helyesírásukkal közöltük. Martin)

AZ ÉPÍTŐ JELLEGŰ KRITIKA „B” OLDALA

Sziasztok! Engem Bencének hívnak a neten és egyéb helyeken Személyi Testőr néven futok. Bevallom ezt a levelet 2 cikk írótokhoz intézem Martinnak és Luciusnak! Először írnám a Luciusnak szánt részt! Még soha nem írtam nektek és bevallom hogy nagyon ritkán veszem az újságotokat régebben mikor még pelyhes álló kis ember voltam akkor vettem párszor mert tetszettek a képek :) olvasni akkor még nem nagyon szerettem, ám most se kell azért azt gondolni hogy olyan hú de hűha öreg vagyok csak jó pár évvel (18). Most is 1 dolog miatt vettem meg az újságotokat és bevallom neked(tek) hogy ez nem volt más mint a MGS3-nak a tesztje, de ezt majd kifejtem úgyis. Mikor megvettem az újságot azonnal nyitottam is ki hát hol máshol mint az MSG3 tesztnél, a te cikkedet amit Septimussal készítettél még csak bele se olvastam AZ ELEJÉN aztán nem volt nyugodt helyem azért becsuktam az újságot hogy otthon majd végig olvasom a kis vackomban az mgsről szóló tesztet. Mikor haza értem elkezdem az újságot olvasgatni de direkt kihagytam az msg-t mazochizmusomnak köszönhetően hogy csak fúrdaljon csak a kíváncsiság. Elmesélem neked először kicsit kétkedve olvasgattam a cikkeket mivel nem szeretem mások véleményét először elolvasni mert akkor előítéleteim lesznek akaratlanul is a játékkal szemben valljuk be az ember már csak ilyen! Aztán megláttam a cikkedet elkezdtem olvasni és nem néztem fel belőle hogy hol van a vége vagy stb hanem csak olvastam. Mikor a végére értem akkor letettem az újságot és csak néztem magam elé hogy mekkora NAGY IGAZSÁG amit Septimus barátod is mondott! Ef borzasztó hogy így van! Én is sokszor mondtam azt magamnak mint ő hogy nem fogom felbosszantani magam :) óó vajh hányszor mondtam eme szavakat, de valahogy mindig az sült ki belőle hogy sikerült valakinek felhúznia. Én nem vagyok híve a veszekedésnek, mert nem szeretem amikor érvek felhozása és a kultúrált vitatkozásból állati ösztönöket megszégenyítő alantosabbnál alantoabb módon piszkálják egymás az emberek, azt meg főleg nem amikor megy az "anyázás"! Egyébként én szájkaraténak hívom azt amikor már megy az ezt csinálom veled, családoddal, apáddal, anyáddal. A fikázást meg egyenesen utálom én is csináltam már jó pár honlapot hivatalosan is meg warezt is, és meg mondom neked őszintén irritál ha valaki szídja a munkámat, az építő kritikát azt persze szívesen veszem és nem egyszer meg is fogadom, de azt amikor akárki úgy pampog hogy nem mutat fel semmit azt nagyon nem viselem. Tényleg manapság kórtünet jobban mondva szerintem ma már vagányságnak gondolják egyesek hogy beszólnak a másiknak lefikázzák a mukájukat, és most már a kisebbek is ezt látják a bátyuktól .... Amikor én kicsi voltam én nem hogy nem szóltam be az idősebbeknek örültem ha nem bucizták meg a nagyok, de sajnos ez sokat változott! Méghozzá szerintem az internet elterjedésével ez még csak fokozódni fog mivel mindenki a monitorja mögé bújik és onnan osztja az észt, néha idegesít (kit nem?), de főként szánom és sajnálom azokat akik ezt csinálják! Gratulálok ahhoz hogy végre egy ilyen szívonalas és racionális megállapításokkal teli cikk vagy téma ahogy tetszik került be az újságban manapság ez a nagyon kevés, hogy értelemes dolgokat írnak le, mivel sajnos napjainkban olyanok is írnak és olyanokat is írnak akiknek vagy közük nincs a témához vagy marhasáh amit mondanak! Jó! csináltátok Septimussal együtt és jó hangulatott árasztott a cikk grat még 1x! :) Üdvözlettel $z3meLyl_TestOr! :) ui.: Ha továbbra is így írtok még a végén venni fogom az újságot! :)

Tisztelt Szerkesztőség! Miért van az, hogy ebben az országban mindenhol, minden téren kezdenek az emberek elgizdásodni, elsötétedni, senkit nem érdekel semmi, nem foglalkoznak egymással, nem foglalkoznak más munkájával, de fikázni... Aaazt igen. Tökéjre fejlesztik ezt a kiemelkedően fontos tulajdonságukat. Olyan ez az egész, mint egy elcseszett RPG, amiben csak ez a képesség fejlődik. Talán a politika, vagy a társadalmi helyzet romlása okozza? Én nem tudom. Minden esetre, amit a mostani szám Csevegőjében olvastam... Megdöbbentett. Ezek olyan srácok lehetnek, akiket megvertek kiskorukban, vagy megaláztak és most kiélik másokon a dühüket, „Konzol égetéssel”... Ráadásul világgá kürtölik. Ők azok, akik anyáznak, fikáznak az „Intennettten”, mert ott nem kell senki szemébe nézni. Gondolom ezek után megint elindul a háború (ne úgy legyen) és a fikázás felém, hogy nekem aztán nagy a szám stb. stb... De kérem. Küldjétek, várom. Ott lesz a címem az írás alatt (feltéve, ha bekerül a Csevegőbe, bár nem ez a szándékom). Szóval. Ez valami borzasztó, szerintem. Egyrészt a viselkedés, másrészt pedig a nemtörődömség. Letölti, kiírja, játszik 10 percet, kettétöri, eldobja, kipróbálja másikat, kettétöri... Ember! Gondolkoztál már azon, hogy más mennyit dolgozik azzal, amit te szidalmazol, vagy egy vállvonással a kukába dobsz? Aztán előveszed a következő Verbatim játékod és... Ahh... Felesleges. Az a baj, hogy ezt soha nem fogják megérteni, és hiába ülnek a szerkesztőségben olyan emberek, akik oda valók, ők sem fogják tudni megértetni, hogy ez nem így megy... Én már csak arra várok, hogy mikor kezdik el letölteni a könyveket és jól nevelt warezkölyökként, 15 évesen kinyomtatni őket, majd a kis kapcsozógépükkel összefogatni, hogy mutogathassák egymásnak a legújabb Harry Pottert... Warez Potter... Pfff... Sok szerencsét!!

Üdvözlettel Boronyák Roland!! U.i.: ez az én véleményem, mindenki azt gondol, amit akar, bár ahogy elnézem, mostanában nem akarnak gondolkodni az "emberek". Egyébként nagyon jó az újság. Így tovább!!

Hi Császár. Csatlakoznék a múlt havi témához ha még lehet. Részben a melegítő véleményére reagálnék. Nem igazán értek vele egyet ugyanis már veszem a Konzolt az első szám óta, és pont azért jó mert, nem csak a száraz tényeket írjátok le a játékokról. „ jó a grafika meg az irányítás stb.” Pulssz még gagyi kép kommenteket tesznek rá egyesek feleslegesen. Különösen élveztem a Goldeneye cikket kicsit elmerengtem a régi időkön. Igaz nekünk nem volt külön garázs meg több gép, sőt még nem is volt olyan rég. Mi csak szimplán 1 Tv-n a kis szürkén nyomtuk multitappal a Quake 2-t, meg a Crash Team Racinget, de azt éjjel, nappal ha tehettük. Négyen volt csak az igazi szórakozás, egymást anyázni ordibálva, de ez is elmúlt mint minden. A mai gamerekkel az a baj hogy, őket csak a minél jobb grafika érdekli, hogy lehessen fikázni a másik gépét. Pedig az csak egy része az egésznek szerintem. Én még szerencsére emlékszem a múltra, és ez alapján szemlélem a jelenlegi játékok csillogó, villogó külsejét, de a cukormáz alatt ritkán van igazán jó játék. Na de ez van, sajnos. Az emberek egyre hülyébbek, irigyek, és ez látszik néha a cseviben is... Nem értik a poént, mindenki veri a mellét a saját gépére, az igazságot meg nem igazán bírják elviselni. Na ti ne igazán törődjetek vele mint ahogy szerencsére nem is teszitek. Csak így tovább a cikkek királyak, a külföldi és retro cikkek még inkább. További jó munkát, csak így tovább.Dr. Genya

Hello 576 Team! Hihetetlen durva jó a lapotok! Már csak tudom mert megvettem az összes eddig megjelent (megszűnt) ps2es újságot de a tiétek messze veri a többit! Sajna elég későn kaptam rátok de mióta tettem veletek egy próbát teljesen lenyűgöztetek! Hatalmas a duma, meg a történetek, plussz a játékleírások! Így megvettem az összes számot (jó vétel volt 1 ezresért 1 évfolyam de kiadhattátok volna a 2004-est is!!!!) (akár többért is mint a 2003-ast!!!) (ti hova fogtok így zárójelet beszúrni beszólásokkal:-))) (ide?) Martin bízom benned mert így látatlanban is megkedveltelek,(és persze mindenki más tesztert is!!!) Spykeboy

Üdv 576 Team! Azért írok mert az interneten, különböző fórumokon divat lett fikázni az 576 konzolt és annak gárdáját.... Nem értem azt ha valakinek nem jön be az újság miért veszi meg? Ha viszont megveszi miért fikázza? Mert itt sajnos, nem építő kritikákról van szó hanem vulgáris személyeskedésről (tisztelet a kivételnek). Miért baj ezeknek az egyedeknek az, hogy az 576 ilyen baráti, haveri hangvételű? Ez az újság a kezdetek óta ilyen, ez benne a jó, de sajnos ezt sokan félreértelmezik és vissza is élnek vele... Martint legtöbbször olyanok mondják el mindennek akik ha az első randija jól sikerül a gyerekei lehetnének... Ezzel szemben mindenki elismeri, hogy nem hibátlan a lap, a szerkesztőségben is emberek dolgoznak (kivétel Csipi, mert ő a császár) ezáltal tévedhetnek, hibázhatnak. Ezt el is ismerik ha valaki normális hangvételben rávilágít a dologra. Itt a másik dolog: támadja mindenki Csipit, mert szerintük lenézően gizdáskodik. Szerintem nem. Csipi poénosan, mint amikor haverok összejönnek ugratja a kedves olvasót, csak van akinek ez nem esik le... Csak azt látják, hogy milyen tv-je van stb, de azt nem veszik észre, hogy ő a feelinget próbálja átadni..... Támadják Martint mert retro játékokról ír. Miért baj az ha valaki megpróbálja átadni azt az élményt amit nekünk annak idején azok a játékok jelentettek? Az egész újság úgy jó ahogy van, olyan régóta veszem már, hogy szinte virtuális barátaimnak tartom a bandát és engem is zavar, hogy csak b*sztatni tudják őket.....

Ha annak idején nem szánják rá magukat az újság kiadására mi szegényebbek lennénk egy jó magazinnal, nekik viszont nem lenne mit fikázni.... Ha nincs az újság, valószínüleg soha nem tolom végig C64-en az Iron Lordot, de ez gondolom nekik nem mond semmit mert már a PS2 korába születtek, ami nem baj csak vegyék észre, hogy előttük is volt világ és van aki szívesen olvassa az 576-ot. A végére csak annyit írnék: próbáljátok meg elfogadni olyannak ezt a magazint amilyen, ha kritikátok van azt kulturált módon közöljétek, ha viszont nem tudjátok ezt megtenni inkább ne vegyétek meg és mindenki boldog lesz: ti azért mert nem kell olvasnotok, mi azért mert nem kell hallgatni a melldöngetéseteket. Ha viszont ennyire értetek hozzá, csináljatok magatoknak egy nektek megfelelő újságot és én megígérem: nem fogom megvenni és nem fogom kritizálni.... A jelszó pedig: rajtatok kívül is élnek még gamerek! Üdvözlettel: caocao

Én az Über Király Gémer Ott kezdeném a történetem, hogy Vater kő gazdag és vett nekem egy egész emeletet egy panelházban. A haverokkal úgy döntöttünk játékkuckót építünk belőle, mert szánalmasan üres életünket úgy képzeltük el, hogy évekig toljuk majd az igénytelenebnél igénytelenebb játékokat. Szóval Vater ismét bele nyúlt a feneketlen erszényébe és össze bonttatta a lakásokat az emeleten és megépíttette álmaink játékbarlangját. Tehát azóta mi itt élünk a barlangunkban és fikázzuk a gémeket mert úgyis szarabbak mint amikkel mi játszunk és nem vesszük meg az 576 konzol-t sem mert tudjuk ha csak a borítóra nézünk már akkor is, hogy minden játék sz*r benne. Khan

Nagyon készek vagytok. Ezért a cikkért kellett ennyire durván lehúzni Csipit. Kész bazzeg sok kis kisember. Erre a cikkre én még csak véletlenül sem tudok haragudni, max egy csöppet irigyelem. De ennyi. LOL. ..... ez a legkifejezőbb, egy rohadt nagyott beröhögtem azokon akik fikázták. Martin köpni-nyelni nem tudott. Egy pont neki. Csipi meg tovább lépett a ranglistámon (felfele.......) Igenis örülök annak, hogy Magyaron ő ért a legjobban hozzá. Helyébe én is detto így adtam volna elő. Mint ahogy én is a világgá kürtölném, meg kürtölöm is, hogy egy milliom rá, hogy én csináltam először az Undergroudba elsőnek emelkedett rajtot. Hátsó kereken megemelve az eljét a magasba rajtot, csak akkor még nem tudtam feltenni a netre, még nem volt. És betyárpiszkosól biztos vagyok benne, és marhára örülök neki. Felvettük akkorát üt a video, hogy besz*rsz-beh*gyozol. Igaza van Csipinek, hogy kiadta magából. Amit elmond azt nevezik az igazi játékélménynek, és aki csak lenézően ír meg krákog jobbra-balra, annak még nem volt igazi élménye videójátékkal. Még csak nosztalgiázni sem tud. Mert nincs min. LOL Kicsit több tisztelettel nyúlni a témához meg talán tartalommal felszerelni a mondani valót. Ennyi volt.

Egy nagy Gratulé érte Csipinek. Klaxin

Gondolataim Csipiről:

-A 007-es ominózus cikkét azért írta meg ilyenre, mert a játék kb. egy leltárba való, de ha már úgy is van neki 2 oldala rá, akkor gördít vmi jó kis sztorit, had teljenek a karakterek...(JA, és ha valaki irigykedik a gyermekkorára, akkor azt rendezze le magában...).

- A Resident Evil 4-et azért húzta le, mert teljesen átformálták a játék stílusát: már nem az egy helyben tolyorgó, ezáltal már nem irtóan hangulatos és besz*ratós, mert nem vagy megkötve egy helyszínen...

Ja, és gondolkozzatok el azon, hogy mi lenne, ha egy Final Fantasy kijönne hack'n'slash stílusban... Mennyien anyáznának? Ugye a név elad mindent...

- Csipi "nagyszájúságáról": nem veszitek észre, hogy ez a gizdázós stílus a nevettetést szolgálja? Röhögni, nem anyázni kellene... Marci

Én nem durva anyázok, inkább dicsérek. Baromi jó volt a csevegő! Régen szórakoztam ilyen jót. Újság égetés, csalódtam, utállak Csipi, dögöljön meg a lovad Csipi stb stb. Áááááá emberek mi van irigykedtek? Nem vagyok lövés ember de valahogy engem nem zavart a GE cikkben hogy mekkora tévéje van a tesztelő úrnak meg hasonlók. Inkább a játékfanatizmusról szólt a dolog, az emlékekről, én meg pont az ilyen cikkekért veszem a konzolt. Minden kis hülyeségért leordítják az ember búráját manapság, mi van a gamer társadalommal? Egymásnak esünk? Rudymester

Csipi fiam, szép húzás volt, ha vége a sz*r időnek, csattanunk ismét, addig is írjál még! :) Csók a családnak, remélem mindenki egészséges. Srácok, ti meg ahelyett, hogy azon a szar rogue-agent cikken veszekednétek, kérdezzétek meg magatoktól: HÁNY JÓ JÁTÉK JELENT MEG MOSTANÁBAN, AMIRE MEGÉRI 8 PONTNÁL TÖBBET ADNI? Konzoltól függetlenül. Az utóbbi 2 hónapot vegyétek alapul. Hwo Papa

Wehhe, mekkora LOL lett a csevi. Komolyan nem hittem vannak ilyen érzelemszegény, eltorzult egyének. De! Az se semmi ahogy (sztem) lesüllyedtél a szintjükre Csipi. Bocs, nem is lesüllyedtél... inkább ahogy magadra vetted ezen egyedek irományát. Sztem nem vagytok egy súlycsoport simán del/kuka hadműveletet kellett volna alkalmaznod. Elhiszem kiborul egyszer a bili és tom nem ez az első ilyen hangvételű (tartalomtól független) leveletek. Ismerem a szitut, OP vagyok egy „úgymond” 7-8000 fős „chat”-en. Naponta küldenek egy kick/ban után vissza anyukámba, jönnek a „de csakazért is megmagyarázza neki van igaza” szövegekkel. Te nem viszonozhatod kedvességét, valahol mégiscsak neked kell elöl jární. Ilyenkor gép kikapcs barátnő nyakambavesz, go go sétálni. Esetleg két napig a hub felé se nézek. Mikor visszalépek és egy hálás user azt mondja, köszi sokat segítettél tudom nem a fikázókból áll a világ. Kapj elő pár őszinte levelet, nézd meg hányan szeretik a munkátokat és lépj át ezek felett. Nem tanácsokat akarnék osztani csak együtt érzek, és nagyon remélem a leveleitek többsége NEM ilyen. Ha mégis akkor nagy baj van. Fel a fejjel a jó arcok veled/veletek vannak !!! DarkSun

A Csevegőhöz szeretnék hozzászólani mert sok a szabadidőm! Kedves Hozzászólók! Egy 576-os cikknek vagy van, vagy nincs hangulata. Ez mindenkinek egyénileg jön le a cikkből, tehát ha nincs hangulat, nehogy a cikkíró vessen már magára. Alapvető baromság azért is fikázni egy cikkírót, mert az nem a szánk íze szerint szintez egy-egy progot. Nem kell érzelmi kérdést csinálni abból, hogy egy hajdan f*sza progot most nem olyan fa*szán folytatnak, és ezt a cikkíró meg is mondja. És nem kell minden cikket magunkra venni. Pl. a legutóbbi KONZOL első véleményezője úgy tett, mintha őt sértették volna meg érzelmeiben. Jártam már úgy, hogy egy nagyon várt progot úgy lehúztak a Kbyte-ban, mint szart a vécén. Egy világ omlott bennem össze, de mivel nem voltam már óvodás, akinek anyuci törli meg (a száját), csak azért nem köptem azonal 100 anyádat baszd meg!-et a cikkíró képébe, mert nem az én életemről volt szó. Nem Fikarovat a Csevegő, hanem véleményeket TESZNEK KÖZZÉ benne. Igen, így kiemelve. Merthogy aki arra számít, hogy kiteszik a véleményét az ablakba (a KONZOL egy olyan újság, amelynek belül van az ablaka), az válogassa meg a szavait. Ha nem teszi, azt kapja, amit megérdemel. Minden tiszteletem mindenkinek! LV-426.

Én abszolút 576-nak adok igazat... akinek nem teccik, ne vegye meg... ha úgy érzed, hogy megéri megvenni, akkor vedd meg, de ne lázadozzál. A magazin nincs zacsiba, még bele is olvashatsz, mielőtt vásárolsz. Ha meg úgy érzed, hogy neked erre nincs szükséged, akkor meg szimplán nem költesz el 799 forintot. De 10-20 kérésért nem fognak változtatni a magazin stílusán, akármennyire is utálja azt pár ember, mert amíg a jelenlegi dolog működik (hozza a pénzt) addig felesleges új témákkal kísérletezniük. Az 576 konzol nyilvánvalóan egy üzleti vállalkozás, melynek a sikeres működéséhez arra a stílusra van szükség, amit prezentál. Felesleges fikázni miatta... Amennyiben !!! Építő jellegű !!! Kritikákat adtok, nyilván megfontolják... vagy sem... (nyilván az udvarias dolog az lenne, hogy megköszönik, aztán a komment vagy megy a kukába egyből, vagy nem) elvis

Túlreagáljatok a dolgot gyerekek. Én azt hiszem inkább a sértettség beszel egyesekből amit próbálnak azzal magyarázni, hogy csipi-herceg vagy császár vagy mi a f*k*m szerző ír. Anno engem is idegesítettek a kedvenc játékaim „lehúzásai” és dühöngtem. El kéne fogadni mar, hogy ott azt a cikket Ő írta és annyi pontot adott rá amennyit érzett, gondolt, ezt minek kell készpénznek venni. Mellékesen igen erősen is dicsérte a játékot közben (mert kivételesen beleolvastam). Az, hogy néha elereszt fokozásképpen 1-2 hasonlatot amit itt egyesek egyenesen bimbózó ifjúságot totális megrontásba kergető istenkáromlásnak vélnek, sajnos nagyot tévednek. Tessék bemenni egy fővárosi gimnáziumba. Szándékosan nem szakipari iskolát vagy középiskolát írtam, hanem egy gimnáziumot(!) mondjuk az átlagos fajtából. Ott olyan állatok a kölykök, hogy sokszorosát halljak és latjak annak amit olvashatnak mondjuk 576 hasábjain. Mellékesen az egyik helyen inkább egyfajta dicsérő, elismerő megnyilvánulás volt ez a fajta szófordulat, meg az iskolában inkább rosszindulatú „egymást becéző” kontextusban fordul elő. SZvsz nincs semmi baj ilyen szinten azzal a cikkel, nyilván Martin gyerek is így gondolta mert ha nem így volna közbeszólt volna. Viszont ha továbbra is úgy gondoljak egyesek, hogy az a cikk mégiscsak porba tiprása mindennek amivel itt érveltek akkor tessék Martin is a pics*ba küldeni mert hat ő a főszerkesztő. Na hogy mind a két oldalt képviseljem és megmaradjak semlegesnek, ugyanakkor gyakoroljam is a többszínűségem, elmehet a pics*ba az egész 576 és TE is MARTIN!! Hehe, jól megmondtam nekik. Ui: Remélem ezt nem olvasta egy 15 eves sem, mert hat nem is tudom milyen irreverzibilis folyamatokat indítanék el benne! Csomi

Tisztelt 576 Konzol CSAPAT! A mai világban szokatlan gesztus vett rá, hogy megírjam ezt a levelet. Nem vagyok "hard core gamer", csak szeretek játszani. 3 éve fizettem elő az 576 Konzolra. Az újságra vonatkozó véleményemet talán az tükrözi legjobban, hogy a múlt héten feladtam az erre az évre szóló előfizetési csekket is. Lényeg, hogy tegnap megkaptam a kért lapokat + meglepi Rogue Agent Ps2 játékot. és ez itt a lényeg! Nem tudom, hogy azért kaptam mert régi előfizető vagyok, vagy több db volt belőle, de nagyon jól esett. Én is olvastam a tesztet ami nem túl jó fényben mutatta be a gamét, és már hallom is, hogy sok über okos játékos rögtön beszól : "- kiszórják sz..rt", - de ez a vélemény nem érdekel. A lényeg a gesztus és ez a nem mindennapi hozzáállás! Eleget bókoltam, annak ellenére, hogy nem mindig értek egyet a játékértékelésekkel. De különbözőek vagyunk és úgy gondolom, hogy nektek olyan kritikákat kell írnotok amik alá nyugodt szívvel odabiggyeszthetitek a neveteket. Ez csak úgy lehet, ha a SAJÁT véleményeteket írjátok és nem a mások által elvárt sorokat vettek papírra. Ehhez kurázsi kell. Mielőtt játékot veszek elolvasom a tesztet és döntök, ÉN DÖNTÖK. A kritika – akár pozitív vagy negatív – nem több és nem kevesebb egy, a témában jártas ember magánvéleményénél. Az újság nem biblia, hanem az információ közlés eszköze! Annyira trendi akar lenni mindenki, hogy ha kilógsz az fáj a többieknek. Igenis írjátok le, hogy milyen volt régen, mit csináltok most, vigyétek bele az életetek ránk is tartozó részeit, hogy érezni lehessen, hogy XY írta a cikket. Végre olyan emberek életébe látok bele akiké érdekel, másoknak meg ajánlom, hogy nézzék a Mónika Show-t. Köszönettel: H. Gábor

(A véleményeket eredeti helyesírásukkal közöltük. Martin)

FILM / DVD

Kölykök (Kids)
Ken Park (Ken Park)

LARRY CLARK A PROVOKÁTOR

Larry Clark a jelenlegi függetlenfilmes generáció (és a téma nélküli pletykalapok) egyik legkedveltebb alakja. A több mint hatvan éves rendező korát meghazudtoló módon lát bele a fiatalok lelkébe, merész látásmódjával és kényelmetlen kérdéseket feszegető témáival autentikusabb kórképet fest az amerikai ifjúságról, mint a huszonéves rendezők legtöbbje. Első rendezése a Kölykök, amellett hogy Cannés-ban a versenyfilmek között landolt, rögtön heveny vitákat robbantott ki a kritikusok és a nézők között. A fullasztó légkörű film New York City tizenéveseinek életét mutatja be, egymással lazán összefüggő hangulatképek segítségével. Telly és Casper minden különösebb cél nélkül tengeti napjait a szex, drogok, erőszak háromszögén belül. Eközben Jennie, akivel éppen most közölték, hogy HIV-fertőzött, kétségbeesetten rója az utcákat, hogy megtalálja a srácot, aki miatt ilyen helyzetbe került. Telly-t. A szálak végül összeérnek, de a valósághoz hasonlóan itt sincs semmiféle garancia a Happy Endre. Eredeti mi? Igazából nem. Clark mentségére legyen mondva, hogy direkt látványolapú filmet tervezett, ahol a történet szerepe csupán arra korlátozódik, hogy keretbe fogja a látványos képeket. A dinamikus kameramozgás pedig biztosítja a látványosságot, legyünk akár a parkban vagy egy disco-ban, mi is együtt mozgunk a szereplőkkel, felvéve az általuk diktált ritmust.

És ha már szóba kerültek a szereplők, a jobbára amatőr színészpalánták félelmetesen jól játszanak, szinte benne élnek a szerepben. Mindenképpen ki szeretném emelni a Jennie szerepében brillírozó Chloe Sevigny-t, akin játékával lepipálja a jelenlegi színésznők többségét, feltűnik még az új hullámos hollywoodi sztárok közé tartozó, itt még mocskosul fiatal Rosario Dawson is. Kifejezetten üdítően hat, hogy a szereplők valóban fiatalok és nem tíz évvel idősebb Freddie Prinz Juniorok játsszák őket. Zeneileg is elég változatos a kép, heavy hip-hop, robbanékony rock, és t...tök jó techno festi alá a filmet. Az olykor akadozó párbeszédek és ritkán előforduló erőltetett jelenetek még bőven a megbocsátható kategóriába tartoznak, főleg, mivel más kifogásolnivaló nem igen akad a filmben. Clark remekül ismeri a tizenéveseket mozgató motivációs rugókat, problémáikat, gondolataikat. Amíg a tinifilmek legtöbbje erősen idealizálva ábrázolja a valóságot, addig a Kölykök sikeresen próbálja bemutatni az amerikai álom sötét oldalát.

A Kölykök után Clark pár ezer dollárból leforgatta a hasonló stílusú Genyát, amit a mainstream felé kacsintgató Még egy nap a paradicsomban követett. Innen már csak egy trash remeake (A jövő ősembere) választ el minket, hogy eljussunk eddig legnagyobb publicitást kapott filmjéig. Most örülök igazán, hogy a cikk elején a kisebbfajta botrány kifejezést használtam, mert akkor most bizonyára bajban lennék a Ken Park körül kialakult hisztéria jellemzésére. A film azzal hívta ki többek ellenszenvét, hogy a szexet és a testiséget teljességgel természetes módon mindenféle finomkodás és stilizáció nélkül tárja a nézők elé, éppen ezért megtekintése mindenképpen csak tizennyolc éves kor fölött ajánlott. A háttért ezúttal a fullasztó légkörű New York helyett egy nem kevésbé nyomasztó légkörű kertváros szolgáltatja. A címszereplő Ken Park öngyilkosságával kezdődő film könnyedebb jelenetekkel indít, ami után a hangulat szép lassan válik egyre elviselhetetlenebbé. A látszólagos idillben fuldokló huszonévesek kitörési kísérlete a monoton hétköznapokból rendre kudarcba fullad. Shawn mindennap megcsalja barátnőjét annak anyjával, Peaches az apja által irányított életből próbál ellopott fél órákkal kibújni. Aztán ott van Tate, aki egy nap megelégeli, hogy nagyapja állandóan csal a Scrabble-ben, és szörnyű cselekedetre szánja el magát (valószínűleg az ártatlannak tűnő csalás mellett komolyabb problémák is húzódnak a háttérben). A szülő-gyerek kommunikáció végleg kudarcba fullad, a felnőttek hiába idősebbek, már nem képesek megérteni, mi játszódik le gyermekeik fejében. Marad tehát a lelki terror, amit testi erőfölénnyel, túlzó gondoskodással vagy éppen bigott vallásossággal érnek el. Talán Ken Park volt az egyetlen, aki átlátta ezt az egészet, és emiatt döntötte el, kiszáll? Egy biztos, Larry Clark kisvárosi poklába nem kellemes alámerülni.

A film hangulata rátelepszik a nézőre, aki ezután olthatatlan vágyat érez valami agyatlan limonádé megtekintésére. Amit a Kölykök esetében leírtam, szinte egy az egyben átmásolható lenne ide is, remek színészi játék, remek zenék, remek rendezés. A nagy felháborodást kiváltó jelenetek (pölö Tate fojtogatásos onanizálása) tényleg elég durvák, de jól simulnak bele a film szövetébe, feledtetve azon félelmeimet, miszerint az egész hercehurcával csupán a minél nagyobb felhajtás elérése volt a cél. Igazából nem is értem, hogy egy intelligens (na itt a baj :) felnőtt miért háborodik fel azon, ha valaki veszi a bátorságot és szakítva az eddigi hagyományokkal teljesen természetes módon mutatja be a meztelenséget. Álszentség mindenek felett! Néha azért megesik, hogy a rendező átesik a ló túloldalára, de minél többet akar megmutatni, minél inkább sokkolni akar, képeinek annál kevesebb hatása van.

Minden hibájuk ellenére nem sok olyan filmet láttam, ami hitelesebben mutatja be a tizen-huszonéves fiatalok útkeresését, mint a Kölykök és a Ken Park.

A két film DVD változatáról semmi pozitívum nem jut eszembe, azon kívül, hogy a Kölykök nagy eséllyel pályázhatna a minden idők legszimplább lemezének járó Arany Fapad díjra.

Közszolgálat: további fiatalos filmek minden hétfő este az M2 Neon című műsorsávjában.

ZENE

The Unicorns - Who will cut our hair when we're gone?
LCD Soundsystem - LCD Soundsystem
Girls Aloud - What will the neighbours say?

EKLEKTOGRAM

Sajnos az Eklektogram elnevezést nem én találtam ki, a címet az időközben kettévált Neo tragikusan kevés példányszámban elkelt bemutatkozó albuma viselte. Azért éreztem helyénvalónak a használatát, mert a most következő három lemezben nagyjából nincs semmi közös, azon kívül, hogy saját kategóriájukon belül mindnyájan a top megjelenések közé tartoznak. Az én eklektogramomba ugyanúgy belefér a Unicorns kísérletezős rockja, vagy az LCD Soundsystem disco-funk őrülete, mint a Girls Aloud 21. századi electropopja. A lemezeket az előrelátható eladási együttható (E3) szerint raktam sorrendbe, ami minden kétséget kizárólag a Unicorns esetében a legalacsonyabb (olyan 2 db-ra tippelnék)...

Kis túlzással akár azt is állíthatnánk, hogy a kanadai Unicorns trió zenéjéről minden lényeges információ kiderül a kedvesen naiv cím és a bohókás stílusban megrajzolt borító három másodperces tanulmányozása során. Szemeink előtt máris feltűnhet egy korszerűen régimódi zenét játszó kedvesen lepukkant zenekar képe, akik szigorúan csak garbót hajlandók hordani. Ez így nem hangzik túl biztatóan, de mindenkit biztosíthatok, hogy jó lóra (azaz esetünkben unikornisra :) tesz, amennyiben a lemez beszerzése mellett dönt. A lemez tele van zsúfolva érdekes zenei ötletekkel, de szerencsére a kísérletezés soha nem válik öncélúvá (valami miatt most eszembe jutott az utolsó két Björk album). Vajon melyik ma divatos zenekar engedhetné még meg magának, hogy legfülbemászóbb felvételüket egy modem haldoklásához hasonlatos zajsorral vezessék be, ami aztán egy idióta Casio™ dallammá változva olvad bele a felvételbe? Bírtam még a bandát reklámozó feliratokat a lemez hátulján, melyek közül a „megelőzi a korát" és „sexy" még a szerényebbek közé tartozik. Sajna január végén a srácok jól fel is oszlatták magukat, ami nagyjából egy időben történt a műmájer, műpunk, műzenekar Busted hasonló bejelentésével, és bár „a hír hallatán mély depresszióba zuhant tinilányok száma" versenyt valószínűleg elvesztik, jó esélyük van arra, hogy a Who Will...-re még öt év múlva is emlékezni fog (módosítok, szívesen fog emlékezni) az a kevés ember, aki beszerzi.

Az LCD Soundsytem mögött álló James Murhpy nem tartozik azon producerek közé, akik mindent megtennének a TV, illetve rádió-rotációba kerülésért. Hogy a Daft Punk Is playing in my house, és a darab erősen Daft Punk (mi más) behatású videója mégis rákerült az MTV játszási listájára mégsem számít igazi meglepetésnek. Murphy már rég nem számít a zeneipar újoncai közé, többek között ő indította el a tavalyelőtti év nagy kedvencének számító disco-rock zenét játszó csapatát, a Rapture-t. Ezután udvariasan elhajtotta a közös munkáért ácsingózó popsztárok hadát (na ez hiba volt, én simán megcsináltam volna Britney-t), hogy végre a saját anyagára tudjon koncentrálni. Munkájának végeredménye január végére öltött testet egy igen szimpatikus digipakos dupla CD képében. A bonusz diszken az LCD ismertségét meghozó Losing my edge acid húzása mellett meghallgathatunk még további 6 Murphy zsengét.

Rátérve az aktuális albumra, rögtön szemet szúrhat, hogy a lemezen fellelhető stílusok listája roppant változatos képet mutat (funk, disco, electroclash, rock, new wave). Ez többek között azt jelenti, hogy a dance lemezek típushibájának számító egyhangúság itt nem rúghat labdába. Szinte már zavarba ejtően változatos a dolog, olyan érzést keltve a hallgatóban, mintha egy remekül összeállított válogatáslemezt hallana. Olykor persze becsúsznak kevésbé egyedi, egymásba folyó felvételek is, de az anyag még így is elég erős ahhoz, hogy bekerüljön az év első felének legjobb megjelenései közé.

Mit tehet egy csapat mérsékelten tehetséges lány, ha nem kívánnak a beolvadni a brit középosztály csendesen unalmas életébe? A Spice Girls óta egyértelmű a válasz: zenekart alakítanak! Tíz évvel ezelőtt öt angol csaj gyenge énektudással, de annál nagyobb pofával elindította popoffenzíváját, melynek célja a Föld leigázása volt. Mindenki legnagyobb meglepetésére az emberek tiltakozás helyett kajálták a dolgot, így történhetett meg, hogy a kilencvenes évek közepén pár másodpercig valóban körülöttük forgott a világ. A britek azóta is lelkesen termelik az újabbnál újabb és mondjuk ki: idegesítőnél-idegesítőbb popcsapatokat, és most, amikor Kelet Európa legkeletibb részén is cikinek számít a lányzenekarosdi, a Universal gyártósoráról lepottyant egy olyan lemez, amit több helyütt csak úgy emlegetnek, mint az év popalbumát.

A csajok karrierje igazán három évvel ezelőtt indult be, amikor Sound of the underground, címével ellentétében igazi overground siker lett. További események fastforwardban: maxi, album, maxi, filmzene, irritálóan nyálas karácsonyi szám, új album, új maxi. És ezzel el is érkeztünk a What will the neighbours say? (a büdös életben nem írom le többet ezt a címet) megjelenéséig. Lehet, hogy furcsán hangzik, de a Girls Aloud albuma tényleg a legjobb dolog, ami a poppal történt Kylie bébi lehengerlő Feverjének megjelenése óta. Raklapnyi slágerrel, kellően változatos zenei alapokkal és könnyen megjegyezhető szövegekkel felfegyverkezve ennek az öt lánynak minden esélye megvan, hogy ők legyenek a popzene következő nagy dobása. A lemez ellenállhatatlanul vidám hangulatot áraszt magából, elég elindítani a Wake me up garage rockot őrült dance effektekkel társító észvesztését, és a kint tomboló hóvihar, eső, tájfun (lassan már ez sem elképzelhetetlen) miatti levertséged rögtön infantilis jókedvbe fordul át. A hangerőt csavard fel maxra és ne érdekeljen, hogy mit fognak szólni a szomszédok (Az esetleges csendháborítás miatt induló perek miatt nem vállalom a felelősséget.)

Majdnem elfelejtettem leírni, hogy a csajokat egy ilyen vicces tehetségkutató showban rakták össze, mely tényt a mi hasonló témájú, hőn szeretett Megasztárunkra vetítve nem kizárható, hogy rövid 20 éven belül nekünk is lesz egy életképes popelőadónk!

KÖNYV

ALEX GARLAND - A PART

Egy nagysikerű könyvből filmes adaptációt készíteni könnyű. Egy nagysikerű könyvből középszerű filmes adaptációt készíteni pláne könnyű. De mi van akkor, ha az adaptálni kívánt regény rövid időn belül kultstátuszba emelkedett? Ilyenkor gáz van. Új rendezőt kell keresni Chris Columbus helyett, felhajtani pár olyan embert, akiknek tehetsége nem merül ki abban, hogy jól mutatnak a vásznon, és kínosan kell ügyelni arra, hogy a film minden egyes képkockáján átjöjjön a könyv hangulata (na, itt bukik meg az adaptációk cirka 90%-a).

A part filmváltozatával elvileg nem lehetett bukni. A könyv immár visszavonhatatlanul popkultúránk részévé vált, a rendezői posztra sikerült megnyerni Danny Boyle-t, a főszerepben pedig a Titanic süllyedésével csúcsra jutott, éppen imázs váltás előtt álló Leo Di Caprio mosolyog. Valahogy azonban a film minden előnye hátránnyá változott. A rajongók kapásból felháborodtak azon, hogy egy nyálas poszterfiú játssza Richardot, aztán a környezetvédők is támadásba lendültek, mivel az erőteljes átalakítási folyamaton keresztülmenő forgatási helyszínt gyakorlatilag teljesen taccsara vágta a stáb. És akkor még nem is beszéltünk a kritikusokról, akik kerekperec kijelentették, hogy a Part unalmas, értelmetlen, túl amerikai és egyébként is Boyle eladta magát kilóra. Mindez persze nem igaz, a film simán a jó kategóriába tartozik, tele van jó ötletekkel (a pixel Di Caprio fenomenális), a soundtrack ismét hibátlan, de a végeredmény valahogy mégis összeszedetlen és enyhén zavaros, ami nem volt jellemező korábban Boyle-ra.

Ennyi elég is a filmes kitérőből, elvégre ez egy könyvajánló vagy mi, inkább induljunk el a titokzatos Part keresésére. Így tesz a könyv főszereplője Richard is, aki a turistákkal elárasztott Bangkokban, enyhén zavarodott szomszédjától megörököl egy furcsa térképet. Ricsi nem sokat teketóriázik és a szomszédban lakó szimpatikus francia párral karöltve (Étienne és Françoise) úgy határoznak, felkeresik az utazók paradicsomaként is emlegetett szigetet. Rövid szervezés, egy kimerítő vonatút és párezer tempónyi úszás után végre szerencsésen partot :) is érnek enyhén elcsigázott hőseink. Ha ez így még nem hangzik elég kalandosan, vissza-van még a rejtett marihuánaültetvény fegyveres őreinek kicselezése és egy négy emelet magas vízesésről való leugrás. De megéri, hiszen a gyönyörű természeti adottságokkal rendelkező sziget valóban maga a tökély. Az itt élő, a külvilágot szinte teljesen kizáró emberek hamar befogadják a triót, és beköszönt a rövid ideig tartó béke időszaka. Halászat, búvárkodás, rizs, haverok, Game Boy, az idő elveszti jelentőségét, a napok egymásba folynak. De az idillinek tűnő kép fölött sötét fellegek kezdenek gyülekezni. A Richard, Étienne, Françoise szerelmi háromszög bonyolódása mellett váratlanul új vendégek érkeznek a szigetre, megbolygatva annak törékeny egyensúlyát. Richard teljesen kifordul magából, saját világában kezd élni, egyre távolabbra kerülve a valóságtól. Innentől kezdve a szereplőket magával ragadja az események egyre gyorsuló spirálja, ami minden egyes fordulattal egyre közelebb kerül az elkerülhetetlen véghez. A nehezen megtalált paradicsom hirtelen börtönné válik, ahonnan a menekülés lehetetlennek tetszik.

Nem csodálkozom azon, hogy mindenképpen meg akarták filmesíteni a sztorit, hiszen a dolog akkor sem lehetne filmszerűbb, ha minden oldalról leporellószerű apró pálmafák ugranának ki. Garland lehengerlő stílusa miatt könnyű belemerülni a könyvbe, és ahogy az események felpörögnek egyre nehezebb lesz abbahagyni az olvasást. A szerző saját utazási élményeit is beleszőtte a regénybe, ami így akár egy alternatív útikönyvként is felfogható. A gondolatok sebességével múlt és jelen, valóság és képzelet között cikázó könyv tartalmas szórakozást biztosít minden huszonvalami / harmincizé olvasónak. A Part nem csak egy a kultkönyvek sorában, a Part maga a kultkönyv. Dive in!







PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



IX. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
2005 március

799,- FT

MESESZÉP!

TEKKEN 5 (PS2)

HAVI TÉMÁNK: A KÜLFÖLDI SZAKSAJTÓ • HARDVER: A HANDHELD PIAC • PLAYBOY: THE MANSION • TIMESPLITTERS 3
FIGHT NIGHT 2 • SHADOW OF ROME • LEGEND OF KAY • NANO BREAKER • PROJECT SNOWBLIND • COLD FEAR • CONSTANTINE